NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

02/12 • AUSGABE 178 • € 3,90

N-ZONE

WWW.N-ZONE.DE DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

4 194373 903900 02

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

8 SEITEN

MARIO KART 7

Fahrt mit und gewinnt die N-ZONE-Super-Liga!
+ Tipps & Tricks für Profis

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Der nächste 3DS-Megahit im Test: Das neue Resident Evil rockt den Nintendo-3D-Handheld!

2012 – DAS JAHR DER Wii U

Hardware, Spiele und Meinungen: Alles zu Nintendos neuer Heimkonsole!

TOP-SPIELE FÜR Wii, 3DS UND DS

The Last Story (Wii), Mario Party 9 (Wii), Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS), Tekken 3D Prime Edition (3DS), Pokémon (DS) u. v. m.

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Wie konnte das nur passieren? Das Hauptmotiv der Titelseite ging in dieser Ausgabe der N-ZONE weder an Mario noch an Link oder Pikachu! Stattdessen hat sich das Team dazu entschlossen, seit Langem mal wieder ein erwachseneres Spiel auf das Cover zu packen: **Resident Evil: Revelations** für den 3DS. Und das nicht ohne Grund, denn Capcoms neues Horror-Game hat das Zeug dazu, auch ältere, vermeintlich anspruchsvollere Spielernaturen in den Bann des Nintendo-Handhelds zu ziehen. Neben weiteren Spielen, die auf eine ältere Käuferschicht abzielen – wie etwa das RPG-Epos **The Last Story**, Konamis Action-Meisterwerk **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** und die **Tekken 3D Prime Edition** –, liefern wir euch auch ein großes Update zum Wii-Nachfolger Wii U, der ja bekanntlich noch in diesem Jahr erscheinen und auch PS3- und Xbox-Spieler ansprechen soll.

Natürlich kommen auch junge Nintendo-Fans nicht zu kurz. Zusätzlich zu den Vorschauberichten zu **Mario Party 9** und dem neuen DS-**Pokémon** haben wir in dieser Ausgabe auch eine neue Rubrik für euch: die Kids Zone. Darin findet ihr ein buntes Sammelsurium an News und Artikeln zu besonderen Spielen, Mangas, DVDs und TV-Sendungen, Toys und natürlich beliebten Serien wie **Pokémon**, **Dragon Ball** und **Yu-Gi-Oh!**

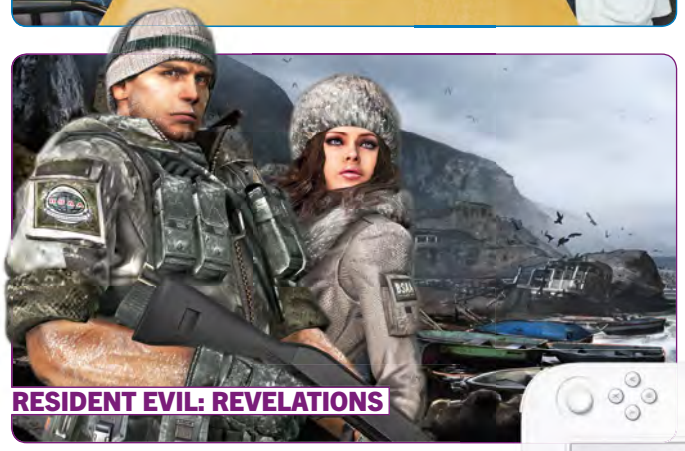
Besonders freut sich die Redaktion über eure rege Teilnahme an der N-ZONE-Superliga, in der bereits über 500 Leser in **Mario Kart 7** um die Wette fahren. Aufgrund dieses – auch für uns überraschend großen – Interesses liefern wir euch in den kommenden Ausgaben weiterhin News, Tipps und Infos zum neuen **Mario Kart** und den besten Fahrern der Superliga. Zudem arbeiten wir daran, dass eure Mühen und erzielten Leistungen nicht unbelohnt bleiben. Lasst euch überraschen!

Abschließend hat das Team noch eine Bitte an euch Leser: Gebt uns Feedback zur N-ZONE – egal ob via E-Mail an redaktion@n-zone.de oder in unserem Forum unter videogameszone.de! Wir freuen uns über Anregungen, Ideen und Lob, aber auch über kritische Worte, denn nur so können wir die N-ZONE euren Wünschen entsprechend weiterentwickeln und euch monatlich unterhaltsam verpackte Informationen rund um das Nintendo-Universum liefern!

Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM



RESIDENT EVIL: REVELATIONS

NINTENDO Wii U

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

▶ **Test, den jeder machen wollte:** ***Resident Evil: Revelations.*** *Den Zuschlag bekam Thomas, der seit seinem Test von* ***Mercenaries*** *ganz besonders heiß auf den neuesten Ableger der Horror-Reihe für den 3DS war.*

▶ **Test, den keiner machen wollte:** ***Alarm für Cobra 11.*** **Und das nicht, weil die Redaktion eine Vorahnung zur Qualität des Spiels hatte, sondern vielmehr, weil schon keiner aus dem Team der TV-Serie irgendetwas abgewinnen kann.**

▶ **Anzahl der Mitspieler in der N-ZONE-Superliga:** *572 (Stichtag: 4. Januar 2012). Wow – mit einem derartigen Zulauf hat selbst die Redaktion nicht gerechnet! Seid auch ihr eigentlich schon in der großen* ***Mario Kart 7****-Leser-Community der N-ZONE am Start?*

▶ **Held des Monats:** *Christoph, der sich selbst von einer Entzündung am Auge nicht davon abhalten ließ, an der euch vorliegenden Ausgabe kräftig mit anzupacken.*

▶ **Bekanntgabe des Monats:** *Die Wii U soll nach der E3, aber vor Jahresende veröffentlicht werden.*

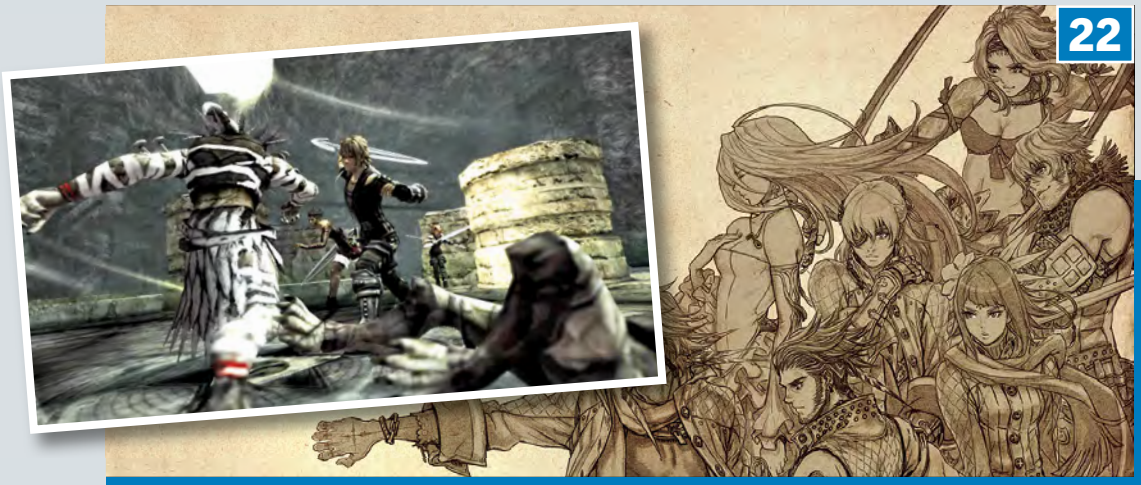
▶ **Ärgernis des Monats:** *Langsam, aber sicher wird der Platz auf den SD Cards des Nintendo 3DS knapp. Wer sich Videos und mehr herunterlädt, benötigt vermutlich spätestens im Frühjahr eine größere Speicherkarte.*

INHALT 02/2012

THOMAS

Nachdem Fans der Reihe mit den vorherigen Ablegern wie etwa Mercenaries meist nur bedingt glücklich waren, liegt deren Augenmerk nun auf **Revelations**. Ob dieses den hohen Erwartungen gerecht wird und die **Resi**-Serie zu alter Stärke zurück gelangt, erfahrt ihr in unserem ausführlichen Testbericht!

TEST | RESIDENT EVIL: REVELATIONS



SEBASTIAN

Die Japaner haben es gut – zumindest was Rollenspiele anbelangt. Während **The Last Story** in Fernost schon seit über einem Jahr erhältlich ist und wir schier endlos auf eine offizielle Ankündigung für Europa warten mussten, durfen wir uns jetzt endlich in eine komplett lokalisierte Fassung stürzen und sind begeistert. Warum, das erfahrt ihr in unserer großen Vorschau zu dem epischem Japano-RGP.

VORSCHAU | THE LAST STORY

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

2012 – Das Jahr der Wii U 16
Magazin 06
Most Wanted 14

Wii

Mario Party 9 26
The Last Story 22

3DS

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D 28
Tekken 3D Prime Edition 30

DS

Pokémon 20

TEST

Charts 70
Das Team 25
Einkaufsführer: Augenweiden für die Wii 68
Kalender 30
Meinungsmache 28
Release-Termine 29
So testen wir 26
Top-Spiele 64

Wii

Football Up! (WiiWare) 61
Paint Splash (WiiWare) 61
Paper Wars: Cannon Fodder (WiiWare) 61
Straßen des Glücks 46

3DS

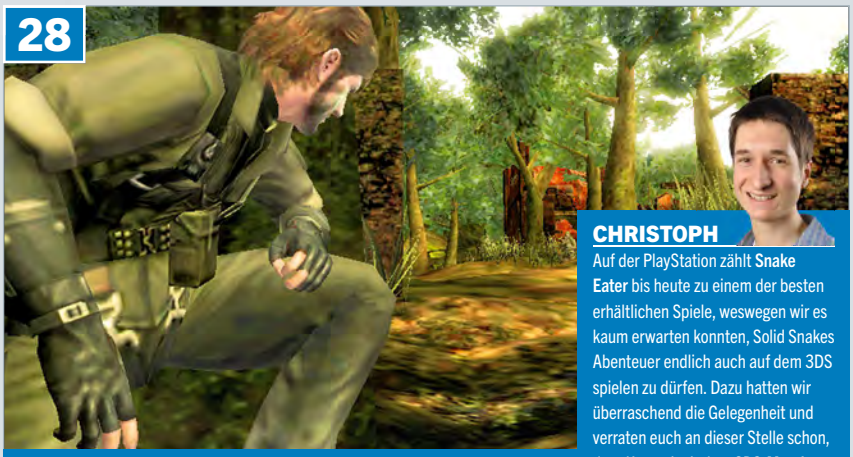
Ace Combat Assault Horizon Legacy 48
Alarm für Cobra 11 3D 53
Blaster Master: Enemy Below (3DSWare) 63
Crush 3D 52
Pro Evolution Soccer 2012 50
Pullbox (3DSWare) 63
Resident Evil: Revelations 40
Schlag den Raab: Das 2. Spiel 49
Winter Sports 2012: Feel the Spirits 51

80

SERVICE | TIPPS & TRICKS

THOMAS

Besser Spielen mit der N-ZONE: Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe bereits mit vielen Tipps & Tricks zu den aktuellen Spielehits versorgt haben, legen wir diesmal nach: Neben den Cheats & Codes haben wir für euch weitere Streckentipps und Geheimnisse zu **Mario Kart 7** herausgefunden und eine Karte mit sämtlichen Herzcontainern aus **Zelda: Skyward Sword** erstellt.



28

VORSCHAU | METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D

CHRISTOPH

Auf der PlayStation zählt **Snake Eater** bis heute zu einem der besten erhältlichen Spiele, weswegen wir es kaum erwarten konnten, Solid Snakes Abenteuer endlich auch auf dem 3DS spielen zu dürfen. Dazu hatten wir überraschend die Gelegenheit und verraten euch an dieser Stelle schon, dass Konami mit dem 3DS-**Metal Gear** ein glühend heißes Eisen im Feuer hat.

ONLINE

DS-Kanäle 62
VideoGamesZone 64
Wii-Kanäle 60

RETRO

Mario Kart im Wandel der Zeit 76
Retro-Startseite 72
Showtime! 78
Zum Feste das Beste 74

SERVICE

Kids Zone 66
Spielerforum 90
Tipps & Tricks:
Go Vacation 81
Kirby's Adventure Wii 80
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7 81
Mario Kart 7 82
Super Mario 3D Land 80
The Legend of Zelda: Skyward Sword 86

MEINUNGEN

Die besten Spiele des Jahres 2011 13
Kolumne 94
Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Ace Combat Assault Horizon Legacy, Test 48
Alarm für Cobra 11 3D, Test 53
Blaster Master: Enemy Below, Test 63
Cooking Mama 4, News 12
Crush 3D, Test 52
Disney Mickey Epic 2, News 9
Family Trainer: Magical Carnival, News 12
Football Up!, Online 61
Go Vacation, Tipps 81
Kirby's Adventure Wii, Tipps 80
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7, Tipps 81
Mario Kart 7, Tipps 82
Mario Party 9, Vorschau 26
Mein Fohlen 3D, News 12
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D, Vorschau 28
Paint Splash, Online 61
Paper Wars: Cannon Fodder, Online
Pets Paradise Resort 3D, News 12
Pokémon, Vorschau 32
Pro Evolution Soccer 2012, Test 50
Pullbox , Online 63
Resident Evil: Revelations, Test 40
Schlag den Raab: Das 2. Spiel, Test 49
Straßen des Glücks, Test 46
Super Mario 3D Land, Tipps 80
Tekken 3D Prime Edition, Vorschau 30
The Last Story, Vorschau 22
The Legend of Zelda: Skyward Sword, Tipps 86
Winter Sports 2012: Feel the Spirits, Test 51

NINTENDO-BRIEFKASTEN

3DS Lange hat's gedauert: Im neuen Kanal geht endlich die Post ab!

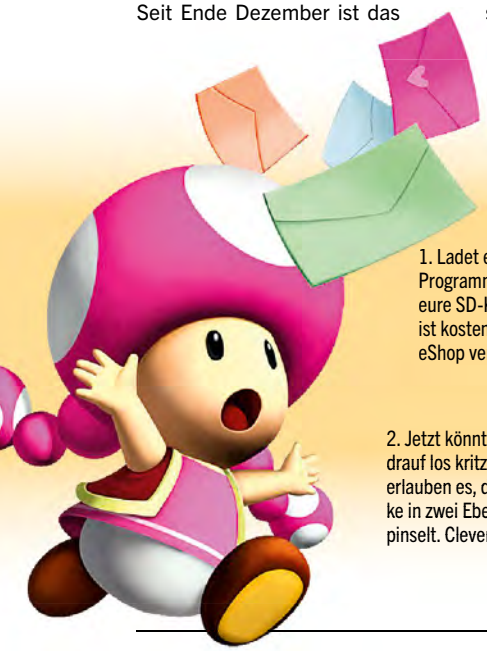
Was für PlayStation-3- und Xbox-360-Zocker schon längst gängige Praxis ist, das klang für die Nintendo-3DS-Besitzer bis vor kurzem noch nach Zukunftsmusik: Nachrichten über die Konsole schreiben, Sprachbotschaften verschicken und übers Internet benachrichtigt werden, sobald eine Antwort im Postfach eintrifft. Seit Ende Dezember ist das Programm **Nintendo-Briefkasten** im eShop verfügbar und ermöglicht somit auch 3DS-Besitzern die Kommunikation in Form von Bildern, Fotos und Aufnahmen.

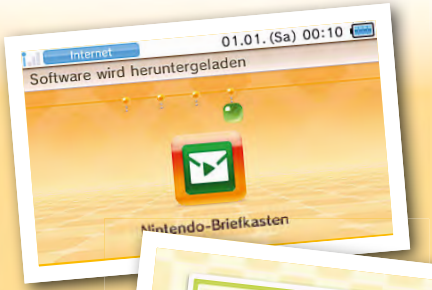
Hurra, die Post ist da

Besonders gut gefällt uns die Möglichkeit, dass neue Briefpapierarten für viel Abwechslung sorgen. Das Freischalten neuer Motive kostet zwar Münzen, aber was soll's? Ebenfalls nützlich: Nachrichten lassen sich zu einem festgelegten Zeitpunkt verschicken. Wer etwa seinem Freund gratulieren möchte, kann einstellen, dass der Glückwunsch pünktlich am Geburtstag eintrifft. Eine praktische Sache! ■

Christoph meint:

*„Die Möglichkeiten, die der **Nintendo-Briefkasten** bietet, sind überraschend vielfältig geworden: Es lassen sich nicht nur Bilder kritzeln – und das sogar in zwei Ebenen. Darüber hinaus lassen sich auch Sprachbotschaften und Fotos einfügen. Wer seinen Freunden also beispielsweise einen Schnappschuss aus dem Urlaub übermitteln möchte, kann dies seit Ende Dezember tun. Dass ich für alternative Briefpapiermuster erspielte 3DS-Münzen investieren muss, kann ich verschmerzen. Ich habe ohnehin noch genügend davon übrig.“*





1. Ladet euch das Programm auf eure SD-Karte. Es ist kostenlos im eShop verfügbar.

2. Jetzt könnt ihr mit dem Touchpen drauf los kritzeln. Zwei virtuelle Stifte erlauben es, dass ihr eure Kunstwerke in zwei Ebenen auf den Bildschirm pinselt. Clever!

3. Im Hauptmenü werden neue Postkarten, die ihr empfangen habt, angezeigt. Dort könnt ihr auch auf ältere Botschaften antworten.

KID ICARUS

3DS Der Actionheld von anno dazumal legt einen „Pit-Stop“ ein.

In der letzten Ausgabe berichteten wir noch davon, dass **Kid Icarus** demnächst als detailverbesserte 3DS-Neuauflage im eShop verfügbar sein wird. Inzwischen dürften die meisten von euch das kultige Actionspiel bereits erprobt haben. Dominierte in den Levels der Originalversion noch größtenteils die Farbe Schwarz, haben die Entwickler die Gebiete jetzt kräftig aufgeheitert – diverse Hintergründe sorgen für optische Abwechslung, wodurch das Abenteuer viel frischer rüberkommt. Wer übrigens ausgewählte Spiele bis Ende Januar im Nintendo-Sternekatalog registriert, der bekommt Pits allererstes NES-Abenteuer geschenkt. Der Download-Code ist dann gratis im eShop einlösbar. Eine tolle Sache, um treue Nintendo-Fans bei Laune zu halten! Ob es wohl noch mehr solcher Aktionen geben wird? ■

Christoph meint:

*„Erst vor gut drei Jahren habe ich **Kid Icarus** als NES-Abenteuer auf der Virtual Console gespielt. Ob ich noch einmal durch die Höhlen und Gassen laufe und im Sekundentakt neue Monster ins Visier nehme? Gut möglich. Schließlich ist das Gameplay des Kult-Actionspiels immer noch brauchbar, obwohl die Veröffentlichung schon mehr als 20 Jahre her ist.“*

ROCK BAND: ZANK VOR GERICHT!

Ein Gericht befasst sich derzeit mit der berühmten Musikspielserie.

Der Medienkonzern Viacom muss nach einem Gerichtsbeschluss 383 Millionen US-Dollar an den früheren **Rock Band**-Besitzer Harmonix bezahlen. Das berichtet die LA Times. Nach Angaben der Zeitung geht es dabei um die Bewertung älterer Lizenzrechte und Firmenanteile. Bereits 2006 hatte Viacom 175 Millionen US-Dollar für Harmonix bezahlt, im Jahr darauf waren es weitere 150 Millionen US-Dollar. Anschließend hatte das Unternehmen die Zahlungen eingestellt. Im Jahr 2010 verkaufte Viacom das Entwicklerstudio Harmonix für 50 Millionen US-Dollar. Da soll noch einer durchblicken! Der Medienkonzern hat bereits Rechtsmittel gegen den jüngst ergangenen Beschluss eingelegt. Die Auseinandersetzung zwischen Harmonix und Viacom dürfte sich wohl noch etliche Monate hinziehen. **Rock Band** erzielte – wie übrigens auch der Genre-Rivale **Guitar Hero** – zwischen 2005 und 2008 riesige Umsätze. Der große Musikspiel-Boom ist mittlerweile aber verflogen. ■

DER PM-CHECK

Wir lassen uns von Pressemitteilungen nicht veräppeln. Hier nehmen wir schwammige Formulierungen und dumme PR-Floskeln knallhart auseinander und reden Klartext!

Der Beta-Launch von Skylanders Spyro's Universe bringt das gemeinsame Spielen von Kindern auf einen neuen Level. Hier erwartet Kids eine virtuelle Welt, in der sie auf neue Art mit Skylanders-Charakteren und befreundeten Spielern interagieren. Activision Publishing Inc. – ein hundertprozentiges Tochterunternehmen von Activision-Blizzard, Inc – lüftet nun den Vorhang komplett für diese faszinierende Erweiterung der Franchise. Die Vielfältigkeit und die Größe einer der innovativsten digitalen Spielplätze werden hierdurch noch mehr erweitert.

„Wir haben Skylanders von Anfang an als einzigartige, Multi-Plattform-Erfahrung erschaffen, 1 die gleichzeitig einen riesigen Umfang aufweist und Kinder ganz einfach begeistert", so Eric Hirshberg, CEO von Activision Publishing. „Kids können mit ihren Freunden in der realen Welt spielen und auf Heimkonsolen, Nintendo 3DS, Mac oder PC – und nun im Netz mit Skylanders Spyro's Universe. 2 Wenn es einen Bildschirm gibt, an dem Kindern spielen können, wollen wir, dass die Skylanders dort zum Leben erwachen können. Das erweitert auch den Wert eines jeden Skylander-Charakters. Kein anderes Game oder Spielzeug gibt Kids so viele verschiedene Möglichkeiten, zu spielen."

3 Skylanders Spyro's Adventure wurde schnell zu einem der begehrtesten Weihnachtsgeschenke für Kids dieses Jahr. Das Spiel wurde von Medien und Spielzeugexperten weltweit als eine der spannendsten und innovativsten Entertainment-Marken von 2011 gesehen. 4

1 Werbe-Deutsch
„Multi-Plattform-Erfahrung" - was für ein beknacktes Wort! Aber so drücken sich die Vermarktungsstrategen nun mal aus, wenn sie sich auf ein Produkt beziehen, das auf verschiedenen Geräten zuhause ist.

2 Vernetzung
Es liegt im Trend, dass es nicht nur einfach genügt, ein Spiel zu programmieren. In der Ära sozialer Netzwerke wollen die Spieler offenbar immer mehr Freiheiten, wo und wie sie ihren Lieblingstitel zocken. Auch wenn das vielen Leuten auf die Nerven geht: Man muss sich damit abfinden.

3 Getrickst!
Achtung, journalistischer Kniff: Wenn man beispielsweise nicht genau aussagen möchte, dass ein Produkt nicht das beste, sondern nur das viert- oder fünftbeste ist, greift man einfach zur Formulierung „eines der esten Produkte". So ist es auch in diesem Falle geschehen.

4 Teures Vergnügen
Obwohl **Spyro's Adventure** kein schlechtes Spiel ist, so darf man doch einen Aspekt nicht außer Acht lassen: Das Abenteuer geht ins Geld, wenn man sich ständig neue Figuren dazukaufen möchte. Von daher mag **Spyro's Adventure** zwar gut unterhalten, aber neben den Attributen spannend und innovativ ist das Spiel vor allem eines: teuer!

ZELDA-STAMMBAUM ENTSCHLÜSSELT!

Lange haben wir überlegt, recherchiert, gemutmaßt und analysiert – wie genau passen alle **Zelda**-Teile zusammen? Doch nun erschien ein offizieller **Zelda**-Stammbaum!

Spielt **A Link to the Past** vor **Ocarina of Time**? Und wo passt **Wind Waker** hin? Es scheint, als müssten wir uns solche Fragen nie wieder stellen. Denn obwohl die einzelnen **Zelda**-Spiele nur vage zusammenhängen, veröffentlichte Nintendo nun im Rahmen des 25-jährigen Serien-Jubiläums eine offizielle Zeitleiste, die konkret verrät, in welcher Reihenfolge Links Abenteuer spielen. Dieser Stammbaum ist Teil des aufwändig gestalteten Wälzers „Hyrule Historia". Der ist im Dezember in Japan erschienen und lässt euch auf 247 Seiten ganz tief in die Welt von **Zelda** eintauchen. Ihr erfahrt mehr über die Ursprünge der Serie, den Kreativprozess hinter den Spielen und die Geschichte des magischen Reichs Hyrule.

Infos mit Nintendo-Siegel

Doch kann man die **Zelda**-Historie überhaupt in eine Zeitlinie pressen? Und ist das, was in dem Buch steht, auch wirklich richtig? Also beim letzten Punkt seid unbesorgt. Denn Nintendo arbeitete eng mit der Redaktion des Buchs zusammen. Obendrein arbeitete der langjährige Zelda-Meister Eiji Aonuma (er leitet seit **Ocarina of Time** die Produktion der **Zelda**-Spiele) als betreuender Redakteur mit, gab dem Inhalt des Schmökers seinen Segen. Damit steht für uns fest: Was da drin steht, ist praktisch offiziell gültig!

Drei Alternativ-Universen

Im Buch steckt eine Überraschung: Die Geschichte von Hyrule bietet drei verschiedene Varianten. Je nachdem, ob und auf welche Art Link in **Ocarina of Time** erfolgreich ist, verläuft Hyrules Geschichte auf anderen Bahnen. **A Link to the Past** handelt beispielsweise in einem Hyrule, das in **Ocarina of Time** nicht gerettet wurde. Schaut doch einfach selbst, wo sich alle **Zelda**-Spiele einordnen und überlegt, ob ihr euch das alles so gedacht hättet und ob ihr mit Nintendos offizieller Version zufrieden seid! Natürlich gibt es da noch jede Menge Zusammenhänge und Hintergründe im Buch zu lesen. Hoffen wir also, dass der Schmöker bald auch bei uns erscheint!

Sebastian meint:
*„Auch wenn ich glaube, dass die **Zelda**-Historie nur mit Kompromissen in eine Reihenfolge zu bringen ist – ich freue mich über den erhellenden, offiziellen Stammbaum!"*

Das ultimative Buch für Zelda-Fans!

Am 21. Dezember 2011 erschien „Hyrule Historia" in Japan. Zwischen den schön gestalteten Buchdeckeln findet ihr jede Menge Infos zur Spielwelt der **Zelda**-Titel und zu den bekanntesten Figuren der Reihe. Ein wahrer Info-Schatz! Leider ist das Teil bislang nur auf Japanisch zu haben. Ob und wann das Buch nach Deutschland kommt, ist noch unklar.

DER OFFIZIELLE ZELDA-STAMMBAUM

Skyward Sword (Wii)

Minish Cap (GBA)

Four Swords (GBA)

Ocarina Of Time (N64)

ALTERNATIVE 1:
Link versagt in Ocarina Of Time

- A Link To The Past (SNES)
- Oracles of Seasons/Ages (GameBoy Color)
- Link's Awakening (Game Boy)
- The Legend Of Zelda (NES)
- The Legend Of Zelda II (NES)

ALTERNATIVE 2:
Link besiegt Ganon in Ocarina of Time – Kindheits-Variante

- Majora's Mask (N64)
- Twilight Princess (GameCube, Wii)
- Four Swords Adventures (GameCube)

ALTERNATIVE 3:
Link besiegt Ganon in Ocarina of Time – Erwachsenen-Variante

- Wind Waker (GameCube)
- Phantom Hourglass (DS)
- Spirit Tracks (DS)

TOPS & FLOPS

ALARM VOR COBRA 11

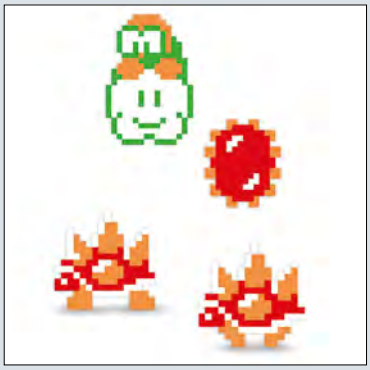
Beim Testen von Spielen ahnen die N-ZONE-Redakteure oft schon vorher, ob sie sich auf ein traumhaftes Spielerlebnis freuen dürfen oder ob sie sich auf eine gewaltige Enttäuschung einstellen müssen. Im Falle von **Alarm für Cobra 11** hatten wir sogar ein ganz gutes Gefühl im Bauch, denn die Xbox-Vorgängerspiele waren technisch und spielerisch durchaus anständig gemacht. Die 3DS-Version enttäuschte jedoch auf ganzer Linie. Finger weg: "Alarm vor Cobra 11"!

WOZU?

Seit einiger Zeit veröffentlicht Nintendo aktualisierte Versionen seiner Virtual-Console-Titel für den 3DS. Beispiel: **Super Mario Land 2** ist zwar schon seit etlichen Wochen verfügbar, aber seit kurzem kann ein Update heruntergeladen werden, wenn man im eShop-Menü auf „Einstellungen und mehr" klickt. Das Problem ist nur: Man weiß überhaupt nicht, was diese Updates verbessern. Umständlich!

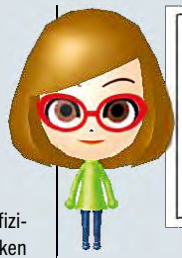
DURSTSTRECKE?

Was sollen wir bloß spielen, nachdem die Winter-Hits durchgezockt sind? **Resident Evil Revelations** hat im Test sehr gut abgeschnitten. Dazu folgen in den nächsten Wochen und Monaten noch **The Last Story**, **Tekken 3D** und **Mario Party 9** – und wem das nicht genug ist, der probiert eben die unzähligen Virtual-Console-Spiele aus, die es wert sind, zumindest ausprobiert zu werden. Aktuelle Tipps der Redaktion: **Bionic Commando** als Game-Boy-Retrospiel oder **Super Mario Bros.** als Teil des Botschafterprogramms.



ENDLICH GEWISSHEIT

Das dürfte viele **The Legend of Zelda**-Fans gefreut haben: Nintendo hat die offizielle Zeitleiste der Serie enthüllt und verrät den Serienkennern darin, wie die unterschiedlichen Episoden zueinander in Verbindung stehen. **Zelda**-Experte Sebastian und Layout-Profi Matthias haben die offizielle Story-Struktur der Reihe für euch auf der linken Seite veranschaulicht.



HALLO NIKKI!

Anwender des 3DS-Programms Nintendo-Briefkasten haben sicher bereits die nette Bekanntschaft mit Nikki gemacht. Das allseits sympathische Maskottchen des Kanals weist euch in die Funktionen der Software ein und verkörpert sozusagen die Angestellte einer Postfiliale, in der man Postkarten aufgibt. Wer ihr offizielles Mii auf seinen 3DS transportieren möchte, der knipst den untenstehenden QR-Code ab.

DISNEY MICKY EPIC 2

Wii Da hat wohl jemand vorzeitig ein neues Spiel angekündigt!

Da war wohl ein Mitarbeiter zu voreilig: In einem Newsletter kündigte der Micky-Maus-Konzern versehentlich einen Nachfolger zu **Disney Micky Epic** an – die entsprechenden Infos kursieren seitdem im Netz. Das neue Abenteuer um die wohl bekannteste Maus der Welt soll für PlayStation 3, Xbox 360 und Wii auf den Markt kommen. Der Vorgänger war hingegen lediglich für die Wii erschienen. Sogar erste Infos ließen sich dem Newsletter entnehmen. Demnach bietet die Fortsetzung des Jump & Runs einen Mehrspielermodus im geteilten Bildschirm: Während ein Spieler die Steuerung von Micky übernimmt, navigiert ein anderer Spieler Oswald das Kaninchen durch die kunterbunte Welt. Als Micky verändert ihr die Welt mit Pinselstrichen, als Oswald fliegt ihr herum und setzt elektrische Attacken ein. Bislang hat Disney das Spiel immer noch nicht offiziell bestätigt – das wird sich wohl bald ändern. ■

Christoph meint: *„Ob der Mitarbeiter, der versehentlich **Disney Micky Epic 2** in einem E-Mail-Newsletter angekündigt hat, wohl mit beruflichen Konsequenzen rechnen musste? Ich befürchte es fast. Umso mehr schmunzle ich über derartige Meldungen, die zeigen, dass es in unserer oftmals so knallhart-durchdachten Branche hin und wieder richtig menschlich zugeht. **Disney Micky Epic** war schon damals ein gutes Spiel – der Nachfolger wird hoffentlich noch besser."*

WARUM ...

... IST NINTENDO SO ZURÜCKHALTEND, WENN ES UM ONLINE-KOMMUNIKATION GEHT?

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns Chat-Möglichkeiten bei Nintendo-Konsolen.

Möchte Nintendo nicht, dass sich die 3DS-Zocker online über belanglose Dinge des Alltags unterhalten? Will der **Mario**-Konzern verhindern, dass oberflächliche Kontakte entstehen statt wahrer Freundschaften? Oder hat Nintendo einfach nur ein gutes Herz und will uns Zocker vor dem bösen, bösen Internet schützen? Viele Leser fragen sich, weshalb es in Spielen wie **Mario Kart 7** keine ordentliche Möglichkeit gibt, mit gleichgesinnten Leuten zu fachsimpeln. Aber war das früher schon so?

Anzügliche Symbole

Einige der ersten Nintendo-Spiele, die man in Europa übers Internet zocken konnte, waren **Animal Crossing: Wild World** und **Mario Kart DS**. In beiden Titeln konnte man eigens erdachte Symbole auf den Touchscreen kritzeln und diese anschließend ins Spiel übertragen – etwa als Muster für einen Hut, den die Bewohner von **Animal Crossing** auf dem Kopf tragen (siehe Bild oben) oder als Verzierung für die Karosserien von **Mario Kart DS**. Doch schon bald gab es heftige Proteste besorgter Eltern. Sie wunderten sich über anzügliche Aktzeichnungen und über verfassungsrechtlich verbotene Symbole, die sie auf den Spielkonsolen ihrer Kinder entdeckten. Ab diesem Zeitpunkt war offenbar für Nintendo klar, dass man die Online-Kommunikation einschränken muss, um Negativmeldungen in der Fachpresse zu vermeiden. In **Mario Kart 7** ist es beispielsweise nicht mehr möglich, seine Fahrzeug mit eigenen Bildern zu verzieren. Infolgedessen wurde auch das Chatten massiv vereinfacht: Statt eigene Texte einzugeben darf man nur noch vorgegeben Bausteine auswählen, etwa „Hallo“ oder „Los geht‘s“ (siehe Bild unten).

Oben seht ihr eine Szene aus Animal Crossing, in der man eigene Motive entwerfen kann. Unten ist das Chat-Menü von Mario Kart 7 abgedruckt.

SO MACHT DAS DIE KONKURRENZ

Bei Sony und Microsoft ist eine offene Kommunikation jederzeit möglich – mit allen Vor- und Nachteilen!

PLAYSTATION 3

Ihr könnt bis zu 100 Online-Freunde in eure Freundesliste aufnehmen und ihnen jederzeit Nachrichten schreiben. Links seht ihr ein aktuelles Beispiel aus Sebastians PS3-Postfach. Obendrein können PS3-Zocker als Gruppe einem Textchat beitreten, der aber etwas unbequem funktioniert. In den einzelnen Spielen ist es dann den Entwicklern überlassen, wie viel Kommunikation sie erlauben. In den allermeisten Fällen ist bei Mehrspielerpartien auch ein Sprachchat möglich. Das bedeutet aber leider auch: Manche User nerven mit Gefluche und Sound-Müll (Heimkino-Anlage zu laut, Musik und Lärm im Hintergrund).

XBOX 360

Prinzipiell bietet Microsofts Xbox 360 dieselben Chat-Möglichkeiten wie die PS3, obendrein könnt ihr aber eine sogenannte Party bilden, das ist ein Sprachchat, der zwischen euch und maximal sieben Freunden eingerichtet werden kann. Das funktioniert sogar, wenn jeder ein anderes Spiel zockt. Genial! Obendrein ist Microsofts Online-Dienst Xbox Live weitaus robuster und komfortabler als die Sony-Variante. Allerdings kostet Zocken per Xbox Live eine monatliche Gebühr. Und leider sind gerade auf Xbox 360 viele Rüpel und Kindsköpfe unterwegs. Solche Störenfriede lassen sich aber immerhin per Tastendruck ausblenden oder gar melden.

SONIC THE HEDGEHOG 4 – EPISODE II

Das Sega-Jump&Run kommt zurück – aber nicht auf eine Nintendo-Konsole!

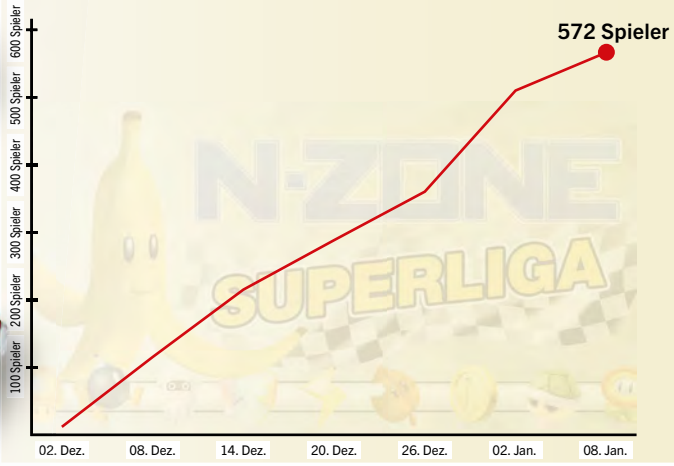
Im Herbst 2010 hat Sega die Fortsetzung der ursprünglichen **Sonic**-Serie für die gängigen Videospielsysteme als kostenpflichtigen Download veröffentlicht. So handelt es sich bei **Sonic the Hedgehog 4 Episode I** um ein klassisches Jump & Run in 2D, das den Charme der alten Mega-Drive-Episoden perfekt rüberbringt. Darüber hinaus hat Sega das Game mit neumodischen Effekten gespickt, die auf einem 16-Bit-System wie dem Mega Drive kaum realisierbar gewesen wären. Nun hat Sega die Fortsetzung angekündigt: **Episode II** soll noch in diesem Jahr als Download für PS3, Xbox 360, Windows Phone 7 und Android erscheinen. Möglicherweise kommen noch weitere Systeme dazu ...

Uwe meint:
*„Leider ist in der Ankündigung von **Episode II** nichts von einer Wii-Version zu lesen. Möglicherweise kündigt Sega die Wii-Version einfach erst später an, oder man konzentriert sich bereits voll auf die Unterstützung der Wii U. Wie dem auch sei, solange es dazu keine weiteren Infos gibt, merk ich mir **Episode II** eben für meine PS3 vor!*

SO ERFOLGREICH IST DIE SUPERLIGA

Wir dokumentieren die Spielerzahlen unserer Mario-Kart-7-Community.

Ihr seid immer noch kein Mitglied der N-ZONE-Superliga? Dann wird es schleunigst Zeit! In der **Mario Karty 7**-Community treffen sich Leser und Redakteure zu spannenden Kopf-an-Kopf-Rennen, verabreden uns via Facebook (über die offizielle Gruppe „N-ZONE-Superliga“) zu Turnieren und veranstalten bald auch Meisterschaften mit hochwertigen Sachpreisen. Das Schaubild zeigt den Anstieg an Mitspielern in der Superliga.

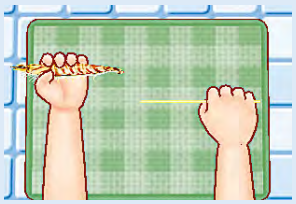


GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Das japanische Magazin Nikkei Trendy ließ jüngst verlauten, womit viele von uns insgeheim längst rechneten: Nintendo arbeitet angeblich bereits am 3DS lite. Ihr wisst schon: Eine verbesserte Fassung des 3DS, kleiner, leichter und im Idealfall mit mehr Batterieleistung. Dass Nintendo an einem verbesserten 3DS arbeitet, können wir bedenkenlos unterschreiben, denn die Hardware-Entwicklung bei Nintendo ruht nie. Die Arbeit an Wii U begann garantiert direkt nach dem Start der Wii, wenn nicht sogar eher. Und Nintendo ist ohnehin bekannt dafür, seine Handhelds regelmäßig zu überholen. Das war so beim Game Boy Advance und das war so beim Nintendo DS. Was Nikkei Trendy außerdem behauptet: Der 3DS lite kommt bereits im Frühjahr 2012. Wir meinen: Nee, Blödsinn! Frühestens im Sommer zur Spielemesse E3 wird ein solches Teil angekündigt.

KIDS & MEHR

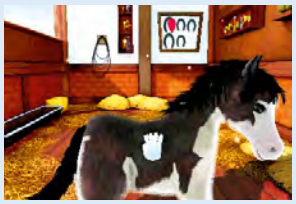


COOKING MAMA 4

Die Cooking Mama-Spiele für DS sowie für Mobiltelephone haben sich durch ihr unkompliziertes Gameplay sowie die zuckersüße Präsentation eine große Fangemeinde erarbeitet. Teil 4 erscheint nun für den 3DS und serviert Kochfeunden das gewohnt gute Spielprinzip: Mithilfe des Touchpens bratet ihr Steaks, kocht Nudeln, füllt Cremehörnchen und erfüllt generell alle Pflichten, die in einer guten Küche so anfallen. Stets dabei ist die Titelgebende Mama, die mit breitem Grinsen und Kulleraugen eure Leistungen bewertet. Zwar ist der Titel eindeutig an Gelegenheitsspieler gerichtet, die erhalten aber auch mit dem neuesten Ableger eine sehr gut gemachte Minispielsammlung ohne große Schwächen. ■

FAMILY TRAINER: MAGICAL CARNIVAL (WII)

Magical Carnival scheint sich vorzüglich als Partyspiel für den nächsten großen Kindergeburtstag zu eignen. An dem familienfreundlichen Karnevalsausflug dürfen nämlich bis zu zehn Spieler teilnehmen und dank der mitgelieferten **Family-Trainer**-Tanzmatte bleibt dabei garantiert kein Auge trocken. Im Vergnügungspark warten 25 Herausforderungen wie Löwen zähmen, Geisterhäuser erforschen oder gar das Steuern von Piratenschiffen und fliegenden Teppichen. Dank dem einstellbaren Schwierigkeitsgrad lassen sich die witzigen Minispiele problemlos an die Fähigkeiten der teilnehmenden Zocker anpassen. Die Steuerung per Wii-Fernbedienung und Tanzmatte erfordert vollen Körpereinsatz – von wegen Videospiele machen träge! Die mitgelieferte Tanzmatte funktioniert übrigens nur über die GameCube-Controller-Buchse und wird für das Partyspiel zwingend benötigt. Deshalb solltet ihr vor dem Kauf von **Magical Carnival** eure Wii prüfen, ob die Konsole mit dem Anschluss für einen GameCube-Controller ausgestattet ist. Denn es gibt eine neue Wii-Baureihe, bei der genau diese Buchse eingespart wurde und dadurch keine Möglichkeit besteht, die Family-Trainer-Tanzmatte anzuschließen. ■



MEIN FOHLEN 3D (3DS)

Für den normalen Nintendo DS gibt es bereits eine Menge Spiele rund um die Pflege und Aufzucht von Tieren. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis sich diese Art von Games auch auf dem aktuellen 3DS verstärkt blicken lässt. Demnach dürft ihr euch im Spiel **Mein Fohlen 3D** um bis zu 20 putzige Jungtiere kümmern, die aus insgesamt 26 Pferderassen von Andalusier bis Tersker gewählt werden können. Im Vordergrund des Spielgeschehens steht natürlich zunächst die regelmäßige Versorgung mit Futter. Weitere verantwortungsvolle Aufgaben wie das Waschen der Fohlen per Touchscreen sorgen ebenso wie das Striegeln für die nötigen Voraussetzungen, damit ihr mit den Dressurarbeiten beginnen könnt. Wie ihr euch denken könnt, lernt ein gesundes, glückliches Tier schnell die ersten Tricks, während ein schmollendes Pferd kaum in Gang zu bringen ist. Deshalb solltet ihr stets auf die Laune-Anzeige achten, bevor ihr beim Hürdentraining elegante Sprünge übt oder durch Longieren das Temperament des Fohlens unter Kontrolle bringt. Per Nintendo-AR Karte und der 3DS-Kamera dürft ihr übrigens witzige Bilder von euren Schützlingen schießen. Pferdefans freuen sich also auf eine gelungene Simulation mit hübscher 3D-Grafik und einer ordentlichen Steuerung! ■

PETS PARADISE RESORT 3D (3DS)

Wer sich gerne mit Tieren beschäftigt und keine realen Vierbeiner besitzt, der spielt entweder **Nintendogs** + **Cats** oder riskiert einen Blick auf **Pets Paradise Resort 3D**. In einer wunderschönen Inselumgebung übernehmt ihr dabei die Rolle eines Jungen oder eines Mädchens und kümmert euch in einem großen Ressort um die Bedürfnisse von jeweils vier Katzen- sowie Hunderassen. Im Spielverlauf werden dann ständig süße Tiere von ihren Besitzern an der Rezeption der Anlage zur Pflege abgegeben. Einige der Vierbeiner sind krank, haben Flöhe oder sind einfach unterfordert und brauchen dringend Bewegung. Glücklicherweise ist die Insel ausreichend groß und mit erweiterbaren Gebäuden wie beispielsweise einem Fitness-Center oder einer Tierklinik ausgestattet. Eure Schützlinge dürfen nach dem Einchecken im Rahmen von insgesamt 14 Minispielen gepflegt, trainiert und von Krankheiten befreit werden. Neben dem Füttern oder der ausgiebigen Fellpflege befinden sich unter den nett gemachten Herausforderungen auch zwei Massagearten, Akupressur, Akupunktur, Pediküre, Fitness oder Entspannung. In diesem feinen Ressort würde sich garantiert auch so mancher Mensch gerne für ein paar Wochen verwöhnen lassen! ■

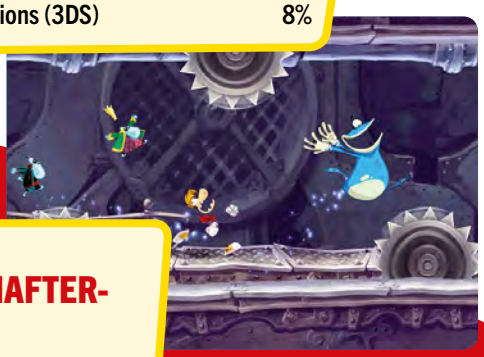
DIE BESTEN SPIELE 2011

Das sind eure angesagtesten Spiele des vergangenen Jahres!

In der letzten N-ZONE baten wir euch, uns eure Spiele des Jahres zu nennen. Und hier kommt die ultimative Auswertung der Umfrage-Ergebnisse!

EUER BESTES JUMP & RUN 2011

- Super Mario 3D Land (3DS) 79%
- Rayman Origins (Wii) 13%
- Sonic Generations (3DS) 8%



EUER BESTES 3DS-VIRTUAL-CONSOLE-SPIEL 2011

- The Legend of Zelda: Link's Awakening DX 52%
- Super Mario Land 2: Six Golden Coins 35%
- Metroid II: Return of Samus 8%
- Sonstige 5%

EURE GRÖSSTE ÜBERRASCHUNG 2011

- Die Wii U wird auf der E3 2011 angekündigt und kommt schon 2012. 45%
- Viele Händler senken den Preis des 3DS um ca. 100 Euro. 44%
- Nintendo kündigt einen Schiebe-Pad-Adapter für den 3DS an. 11%

EUER LIEBLINGSSPIEL AUS DEM 3DS-BOTSCHAFTER-PROGRAMM 2011

- The Legend of Zelda: The Minish Cap 45%
- Yoshi's Island 22%
- Metroid Fusion 13%
- Mario Kart: Super Circuit 10%
- Mario vs. Donkey Kong 4%
- Sonstige 6%

EUER BESTES WII-SPIEL 2011

- The Legend of Zelda: Skyward Sword 77%
- Rayman Origins 3%
- Xenoblade Chronicles 20%

EUER BESTES DS-SPIEL 2011

- Pokémon Schwarze & Weiße Edition 60%
- Professor Layton und der Ruf des Phantoms 32%
- Dragon Quest Monsters: Joker 2 5%
- Aliens: Infestation 3%

EUER RAFFINIERTESTER 3DS-KANAL 2011

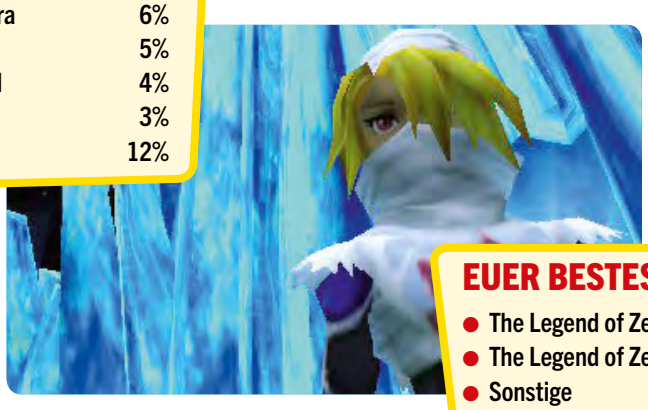
- Nintendo eShop 32%
- AR Games: Erweiterte Realität 22%
- StreetPass Mii-Lobby 11%
- Pokédex 3D 8%
- Nintendo Video 7%
- Nintendo 3DS Kamera 6%
- Face Raiders 5%
- Nintendo 3DS Sound 4%
- Eurosport 3%
- Sonstige 12%

EUER BESTER WII-EGO-SHOOTER 2011

- Conduit 2 52%
- Call of Duty: Modern Warfare 3 48%

EUER BESTES WII-VIRTUAL-CONSOLE-SPIEL 2011

- Bomberman Hero 15%
- Chrono Trigger 42%
- Final Fantasy III 31%
- Ghost 'n' Goblins 7%
- Sonstige 5%



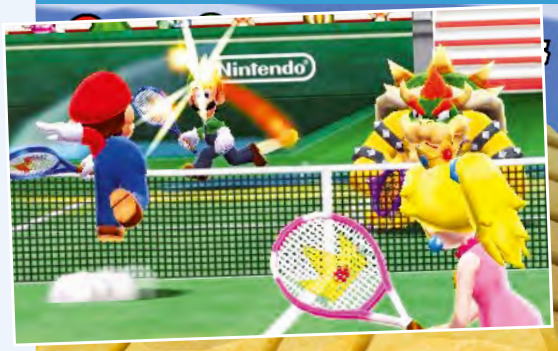
EUER BESTES ACTION-ADVENTURE 2011

- The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii) 63%
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS) 34%
- Sonstige 3%

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2012/NICHT BEKANNT

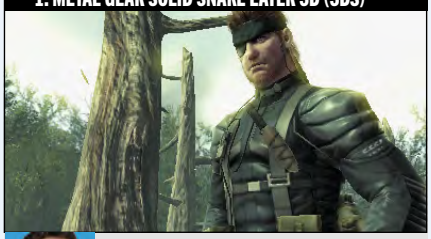


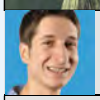
Wii U	**New Super Mario Bros. Mii**	Nicht bekannt	Jump & Run
Wii	**Mario Party 9**	März 2012	Geschicklichkeit
3DS	**Mario Tennis**	2012	Sport
3DS	**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012**	Februar 2012	Sport
3DS	**Paper Mario**	Nicht bekannt	Rollenspiel

Man möchte meinen, Nintendo hätte bereits sein ganzes Pulver verschossen, doch was uns 2012 an **Mario**-Spielen erwartet, stimmt zuversichtlich. Los geht's im Februar mit **Mario & Sonic London 2012**, im März erscheint **Mario Party 9** für die Wii und im Laufe des Jahres **Mario Tennis** für den 3DS. Und dann stehen außerdem das 3DS-**Paper Mario** und **New Super Mario Bros.** für die Wii U an, zu denen es allerdings keine Neuigkeiten zu verkünden gibt.

REDAKTIONS-TOP-5

1. METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D (3DS)





Der 3DS wird erwachsen: Neben dem neuen **Resi** fesselt uns derzeit eine Vorschau-Fassung von **Snake Eater 3D** an den Handheld.

4 ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Konami	TERMIN	2012

2. THE LAST STORY (Wii)

Neu ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Februar 2012

3. TEKKEN 3D PRIME EDITION (3DS)

Neu ▲		GENRE	Sport
ENTWICKLER	Namco Bandai	TERMIN	17. Februar 2012

4. KID ICARUS: UPRISING (3DS)

Neu ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	März 2012

5. MARIO TENNIS (3DS)

3 ▼		GENRE	Sport
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2012

2 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: 2012/NICHT BEKANNT

Wie erwartet wird auch 2012 ein Spiel mit dem prominenten Professor erscheinen. Doch wann genau, verrät Nintendo bislang nicht. Die Redaktion geht davon aus, dass wir uns noch zum Herbst bis zum Debüt der Reihe auf dem 3DS gedulden müssen. Wann der **Ace-Attorney**-Ableger hierzulande erscheinen wird, steht derzeit noch in den Sternen.

3DS	**Professor Layton 5**	2012	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

3 THE LAST STORY

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 24. FEBRUAR 2012

Endlich hat Nintendo einen genauen Veröffentlichungstermin für das RPG-Epos bekannt gegeben, der zudem noch in recht naher Zukunft liegt! Und damit nicht genug: Für unsere große Vorschau wurde uns eine nahezu finale und bereits lokalisierte Fassung dieses Wii-Highlights zur Verfügung gestellt!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 POKéMON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL/ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2012

Während das zweite **PokéPark** jetzt offiziell für den März angekündigt wurde, präsentierte Nintendo in Fernost ein neues **Pokémon**-Spiel für den DS. Ihr habt richtig gelesen: für den DS! Erste Informationen dazu haben wir für die vielen **Pokémon**-Fans unter unseren Lesern in einem Vorschau-Bericht zusammengefasst.

DS	**Pokémon**	Nicht bekannt	Rollenspiel
Wii	**PokéPark 2**	März 2012	Action-Adventure

5 LUIGI'S MANSION 2

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 2012

Das neue Abenteuer mit dem Mario-Bruder steht bei den N-ZONE-Lesern hoch im Kurs. Umso erfreulicher ist, dass die 3DS-Fortsetzung des Jump & Runs in diesem Jahr noch veröffentlicht wird. Wir schätzen, dass Nintendo diesen Trumpf allerdings frühestens zum Spiele-Sommerloch ausspielen wird.

6 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** MÄRZ 2012

Bereits im März feiert Kid Icarus sein Comeback auf dem 3DS. Nachdem wir anfangs noch wegen der Steuerung etwas skeptisch waren, können wir es kaum erwarten, das grafisch sehr spektakuläre Action-Feuerwerk auch mit Nintendos neuem Schiebepad-Adapter zu spielen.

7 METAL GEAR SOLID 3D

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2012

8 TEKKEN 3D PRIME EDITION

HERSTELLER: NAMCO BANDAI /// **GENRE:** BEAT 'EM UP /// **TERMIN:** 17. FEB. 2012

9 DRAGON QUEST X

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2012

10 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** NICHT BEK.

DER GROSSE Wii-U-REPORT

SCREEN-INFO

Redakteur Sebastian Stange hatte bereits die Ehre, die Wii U in der Praxis zu erproben. Zur Bebilderung dieser sechsseitigen Reportage greifen wir auf Fotos und Screenshots zurück, die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellt wurden.

Text | Christoph Kraus

Was hat Nintendos neue Heimkonsole auf dem Kasten? Welche Spiele kommen für die Wii U? Und warum ist das Gerät so scharf? Hier verraten wir euch alle Fakten zur Revolution 2012!

Wii-U-CHRONIK

+++ 08. Juli 2010: In einem Interview äußert Shuhei Yoshida von Sony die Vermutung, dass sowohl Nintendo als auch Microsoft ihre nächste Konsolengeneration vor der nächsten PlayStation veröffentlichen. +++ 03. August 2010: Nintendo-Präsident Satoru Iwata bestätigt die Arbeiten an einem Wii-Nachfolger. +++ 12. Oktober 2010: Auf ihrer Internetseite berichtet die **PC-World** von Gesprächen zwischen Nintendo- und IBM-Mitarbeitern. Diese geben an, dass die neue Wii mit IBM-Cell-Prozessoren ausgestattet sein soll. +++ 01. März 2011: In einem Interview auf der Webseite (yomiuri.co.jp) dementiert Nintendo-Präsident Satoru Iwata Gerüchte über eine baldige Veröffentlichung der nächsten Heimkonsole. +++ 25. April 2011: Nintendo äußert sich erstmals zu den Gerüchten um die neue Konsole. Der japanische Konzern bestätigt eine Veröffentlichung im Jahr 2012 und will Hard- und Software auf der E3 vorstellen. +++ 02. Mai 2011: Satoru Iwata hat sich zur Wii 2 geäußert: Die Buttons und das Steuerkreuz sollen auch beim neuen Controller erhalten werden. Aktuellen Berichten zufolge verfügt der neue Controller außerdem über einen Touchscreen. +++ 13. Mai 2011: Ubisofts Chef Yves Guillemot glaubt, dass PS3- und Xbox-360-Spiele problemlos für die Wii 2 umgesetzt werden können. +++ 18. Mai 2011: Das Video einer angeblich heimlich gefilmten Konferenz zeigt Konzeptzeichnungen der Wii-2-Konsole. Mehrere Tage wird über die Echtheit der Bilder diskutiert. Am 31. Mai klären französische Studenten auf: Es handelt sich um einen Schummel. Sie wollten untersuchen, wie leicht

FRAGEN UND ANTWORTEN

Hier beantworten wir die meistgestellten Fragen zur Wii U, die uns in Leserbriefen und E-Mails erreichen.

Ist die Wii U wirklich so ein teures Vergnügen? Ich habe gelesen, das Gerät soll viel mehr kosten als das bisherige Wii-Modell.

Vermutlich berufst du dich auf eine Aussage von Reginald Fils-Aime, dem Präsidenten von Nintendo of America. Der hat jüngst in einem Interview verlauten lassen, dass die Wii U wohl deutlich teurer wird als die jetzige Nintendo-Heimkonsole. Einen Betrag nannte er nicht, jedoch folgerten einige Online-Medien daraus, dass wir wohl tief in die Tasche greifen müssten. Auch wir gehen davon aus, dass die Wii U deutlich teurer sein wird als das bisherige Konsolenmodell. Zur Erinnerung: Als die Wii im Dezember 2006 in den Handel kam, kostete das Gerät rund 250 Euro. Im Paket befand sich auch die Minispielsammlung **Wii Sports**. Wir gehen fest davon aus, dass die Wii U mindestens 350 Euro kosten wird.

Der Nintendo 3DS ist doch so sehr gefloppt, als er noch 250 Euro kostete. Wie will Nintendo dann überhaupt Konsolen verkaufen, wenn die Kunden erst zu einem günstigeren Preis zugreifen?

Du sprichst ein spannendes Thema an. Nintendo muss bei der Preisgestaltung der Wii U aufpassen, dass sie den Fehler, der bei der Markteinführung des 3DS passiert ist, nicht wiederholen. Der Mario-Konzern muss die Wii-U-Hardware also zu einem Preis anbieten, der sowohl hoch genug ist, um die Produktionskosten der Konsole zu decken, der aber auch so niedrig ist, dass genügend Exemplare abgesetzt werden. Ein äußerst schwieriger Spagat!

Ihr durftet doch schon einmal mit der Wii U spielen, wenn ich mich recht entsinne. Was sind eure Eindrücke?

Du hast recht: Unser Sebastian hat schon Nintendos neue Konsole erprobt. Und er fand die Möglichkeiten der neuen Konsole und ihres ungewöhnlichen Controllers ziemlich spannend!

Was ist denn beim Probezock besonders positiv aufgefallen?

Können eigentlich auch mehrere dieser Touch-Controller mit einer Wii U genutzt werden?

Das scheint Nintendo selbst noch nicht zu wissen. Seit der Enthüllung der Konsole gab es dazu oft widersprüchliche Aussagen. Wir rechnen aber zunächst damit, dass nur ein Controller pro Konsole funktioniert. Schließlich würde es mehr Rechenleistung kosten, noch mehr Bildschirme mit einem Signal zu versorgen. Aber wir lassen uns gern überraschen!

Neben dem neuen Controller zockt man mit Wii-Fernbedienungen, nicht wahr?

Völlig richtig. Da werdet ihr anscheinend auch eure alten Wii-Controller weiter verwenden können.

Das wird euch vielleicht wundern – es ist nämlich nicht die schicke HD-Grafik, zu der Wii U in der Lage ist. Ebenso wenig ist es der große Touchscreen des Controllers an sich. Auch seine Bewegungssensoren oder die gute Griffigkeit waren nicht unser Highlight. Denn das Beste an Wii U war unserer Meinung nach das brandneue Mehrspielererlebnis. Denn durch den Bildschirm auf dem Controller sind Spielarten möglich, bei denen ein Spieler mehr weiß oder einzigartige Möglichkeiten hat. Er könnte etwa als Einziger eine Übersichtskarte des Levels sehen, via Touchscreen besondere Items und Fähigkeiten nutzen oder einfach nur verbergen, wo er sich im Spiel befindet. Und dann könnten etwa drei Spieler gegen einen antreten. Oder der Spieler mit dem großen Wii-U-Controller schlüpft in die Rolle eines Kerkermeisters und stellt den Spielern eines Rollenspiels Fallen, lässt Monster auf sie los und bestimmt, wie sich die Story entwickelt. Hier gibt es extrem viel Potenzial!

Wie liegt der neue Touch-Controller denn in der Hand?

Sehr gut, sehr griffig! Er ist allerdings etwas klobig und die Prototypen, die wir in der Hand hielten, waren aus recht weichem Plastik, was etwas billig wirkte. Aber sicherlich feilen die Nintendo-Ingenieure längst an besseren Materialien für die Verkaufs-Version. Den „Tragekomfort“ können wir übrigens nicht einschätzen, da beim Anspielen keine Batterien in den Controller eingelegt waren. Die Prototypen liefen alle noch mit Kabel!

Was sollte ich in Sachen Grafikpower von der Wii U erwarten?

Du solltest keine Wunder erwarten, schließlich setzt Nintendo seit einigen Jahren stark auf das Motto „Es kommt nicht auf die Grafik-Pferdestärken an, sondern darauf, wie kreativ unsere Spiele sind!“. Schau doch einfach mal nach den schönsten Spielen für PS3, Xbox 360. Das, was diese Spiele können, sollte die Wii U locker schaffen – vielleicht sogar deutlich mehr!

Gibt es noch mehr Sachen, die ihr für erwähnenswert haltet?

Oh ja! Wir freuen uns darauf, den Wii-U-Controller als kleines Fenster in die Welt zu nutzen – um damit etwa fix ein Kochrezept oder eine Bahnverbindung online nachzuschauen. Cool wird es auch, dass wir unser Lieblingsspiel nicht mehr ausschalten müssen, nur weil im Fernsehen gleich ein wichtiges Fußballspiel kommt. Ihr zockt einfach auf dem Controller weiter!

sich Klickzahlen generieren lassen. +++ 07. Juni 2011: Auf der Nintendo-Pressekonferenz im Rahmen der E3 2011 lüftet der japanische Spielehersteller das große Geheimnis um den Wii-Nachfolger. „Wii U“ wird die neue Konsole heißen und 2012 erscheinen. Der Controller ist unter anderem mit einem 6,2 Zoll großen Touchscreen, Kameras, Lautsprecher, Rumble, Mikrofon und zwei Analog-Sticks ausgestattet. Leider macht Nintendo keine Angaben zu technischen Details der neuen Heimkonsole. +++ 07. Juni 2011: Im Rahmen ihrer Pressekonferenz zeigt Nintendo einen Trailer mit Meinungen von Spieleentwicklern über die neue Konsole und ihre Möglichkeiten. Außerdem werden in diesem Trailer mögliche Spiele für die Wii U gezeigt. Bei den gezeigten Spielen im Trailer handelt es sich um **Darksiders 2**, **DiRT**, **Aliens: Colonial Marines**, **Ghost Recon Online**, **Metro: Last Light**, **Tekken** und **Ninja Gaiden 3: Razor's Edge**. +++ 07. Juni 2011: In Nintendos Pressedatenbank werden Fakten zur Wii U verraten. Demnach ist sie mit einem IBM-Prozessor und einer leistungsstarken AMD-Grafikkarte ausgestattet. Mittels HDMI-Kabel kann sie Spiele mit bis zu 1080p anzeigen. Neben dem im Vorfeld vermuteten Flash-Speicherformat wird die Benutzung von SD-Karten möglich sein. Außerdem ist das Wii-Zubehör wie z. B. die Wii-FB, das Balance Board oder der Classic-Controller weiterhin benutzbar. +++ 08. Juni 2011: Reggie Fils-Aime, Chef von Nintendo of America, gesteht gegenüber **gametrailers.com**, dass die auf der Nintendo Pressekonferenz gezeigten Trailer-Videos von Spielen

EIN TEURES VERGNÜGEN?

Müssen wir für die Wii U tief in die Tasche greifen?

Gegenüber der amerikanischen Technik-Website **AllThingsD** verriet Reggie Fils-Aime von Nintendo of America Details zur Preisgestaltung der Wii U. Er äußerte sich wie folgt:

> Mal angenommen, ich bin der Vater einer vierköpfigen Familie, der ein Jahreseinkommen in Höhe von 50.000 Dollar zur Verfügung steht – dann würde ich weiterhin Wii-Software kaufen. Konsumenten, die hingegen immer die neuesten Gadgets haben wollen und über ein höheres Einkommen verfügen, werden nach der Wii U Ausschau halten.

N-ZONE kommentiert:
Schon jetzt ist klar, dass sich die Wii U – zumindest im ersten Jahr nach ihrer Veröffentlichung – wohl an eine elitäre Zielgruppe richten wird, nämlich Gutverdiener und Familien mit Vorliebe für neue technische Raffinessen. Daher ist es logisch, wenn Nintendo-Boss Fils-Aime davon spricht, dass sich das bisherige Wii-Modell weiterhin an Leute mit geringem Einkommen sowie an Neueinsteiger richtet, die sich erst an die bunte Welt der Pixel-Unterhaltung herantasten möchten. In spätestens drei Jahren – wenn möglicherweise die erste Preissenkung der Wii U erfolgt ist – wird die Traumkonsole dann auch für Otto Normalverbraucher erschwinglich sein. Wir tippen darauf, dass die Wii U zum Start mindestens 350 Euro kosten wird.

Wii U – DIE KLO-KONSOLE?

Mit einem lustigen Zitat amüsierte Cliff Bleszinski die Spielewelt.

Manchmal äußern sich Entwickler bestimmter Spielestudios so erfrischend anders über neue Produkte, dass selbst langjährige Redakteure schmunzeln müssen. Cliff Bleszinski von Epic Games langweilte die Fachpresse nicht – wie man es von vielen seiner Kollegen kennt – mit langatmigen Aufzählungen und purer Schwafelei. Stattdessen brachte er offen und ehrlich auf den Punkt, was er von der Wii U hält, nämlich offenbar nicht allzu viel. Im Gespräch mit den Kollegen von www.industrygamers.com kommentierte er Nintendos neue Heimkonsole wie folgt: „Es sieht so aus, als könnte man Spiele vom Fernseher auch auf den Wii-U-Tablet-Controller streamen lassen. Für Leute mit Reizdarm oder einer schwachen Blase ist das cool. Man kann immer noch auf dem Klo spielen."

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Wirklich eine Wunderkonsole?"

So toll und fantastisch sich die Eigenschaften der Wii U auf dem Papier anhören mögen, so sehr müssen uns die Entwickler erst noch von den spielerischen Möglichkeiten der neuen Nintendo-Heimkonsole überzeugen. Die Aussicht auf HD-Kracher à la **Batman: Arkham City**, **Darksiders 2** oder **Battlefield** mag sich erstklassig anhören, aber wer bereits eine PlayStation 3 oder eine Xbox 360 sein Eigen nennt, für den gibt es wenige Gründe, auf die Wii U umzusatteln. Vielmehr kommt es jetzt darauf an, dass uns die Programmierer mit frischen Ideen überraschen. Wie wäre es beispielsweise, wenn Electronic Arts und Co. nicht nur ihre HD-Spiele auf die Wii U transportieren, sondern den außergewöhnlichen Controller sinnvoll ins Gameplay einbinden würden? Nur so kann es gelingen, neue Zielgruppen anzusprechen und Vielspieler für das Wundergerät zu begeistern.

Wii-U-CHRONIK

wie **Darksiders 2** keine Original-Wii-U-Grafik zeigten. Es handele sich stattdessen um Xbox-360- und PS3-Qualität, die aber auch auf der Wii U möglich sei. +++ 09. Juni 2011: In einem Interview mit der US-Internetseite multiplayerblog.mtv.com verrät Ubisoft-Producer Adrian Blunt den Wegfall der Freundescodes für die Wii U. Nintendo möchte für die nächste Generation wie die Konkurrenz auf Gamertags (Spitznamen) setzen. +++ 13. Juni 2011: Shigeru Miyamoto bestätigt, dass der Wii-U-Controller nicht eine eigenständige Spielekonsole, sondern nur ein Eingabegerät ist, das nicht ohne die TV-gebundene Hardware arbeitet. Allerdings denke er und Nintendo darüber nach, den Nintendo 3DS als zusätzlichen Controller nutzen zu können. +++ 14. Juni 2011: Crytek sichert der Wii U volle Unterstützung zu. Dies gab Crytek-Entwickler Cevat Yerli in einem Inteview mit develop-online.net bekannt. Laut seiner Aussage arbeitet das Unternehmen an Spielen mit der CryEngine 3 für Nintendos neue Heimkonsole. +++ 15. Juni 2011: In einem Interview auf der Nintendo-eigenen Internetseite verneint Firmenpräsident Satoru Iwata die Frage, ob Blu-rays oder DVDs mit der Wii U abspielbar wären. Als Grund gibt er die hohen Patentkosten an. Im selben Interview spricht der Präsident von Nintendo of America Reggie Fils-Aime von einem eigenen, 25 GB großen Datenträger, den die neue Konsole nutzen wird. +++ 20. Juni 2011: In der US-Late-Night-Show von Jimmy Fallon rührt Reggie Fils-Aime kräftig die Werbetrommel. Neben dem 3DS und **Zelda: Skyward Sword** hat er eine nicht angeschlossene Wii U dabei. In der Show-Aufzeichnung macht er noch einmal deutlich, dass der Erscheinungstermin für die Heimkonsole nach dem April 2012 liegen wird. +++ 21. Juni 2011: Im Interview mit **Gamasutra** verriet Nintendos Satoru Iwata jetzt Details über die Planung des Wii-Nachfolgers Wii U. Demzufolge ist die Konsole bereits seit Frühjahr 2007 in Planung. Laut Satoru Iwata wussten Nintendos Kreativköpfe bereits von Anfang an, dass sie der neuen Wii U einen zweiten Bildschirm hin-

RUNDUM-MEDIENPAKET

Bietet die Wii U eine gute Mischung aus Virtual Console, App-Store und virtuellem Buchkiosk?

1. Im **VIRTUAL-CONSOLE-ARCHIV** erwarten euch offenbar wie gewohnt Retrospiele der Vergangenheit, hier **Legend of Zelda**.

2. Im **BUCHKIOSK** kauft ihr – wenn sich die Gerüchte bewahrheiten – Romane, Sachbücher, Comics und andere Literatur.

3. Im **E-SHOP** gibt's künftig Software à la **Chick Chick Boom** zu erstehen. Dabei handelt es sich um Spiele oder Programme unabhängiger Entwicklerstudios.

Nintendo stattet seine für das nächste Jahr geplante Wii U offenbar mit einem umfangreichen App-Store aus. Das berichtet die Tageszeitung **The Daily**. Im App-Store sollen neben kleinen Spielen auch hilfreiche Programme angeboten werden. Denkbar sind beispielsweise Applikationen zum Verwalten von Telefonnummern, Wetterdatenbanken oder eine Software zum Pflegen des Facebook-Profilen. Über den Nintendo-App-Store sollen sich nicht nur kleine Spiele und hilfreiche Apps herunterladen lassen, sondern auch eBooks. Dementsprechend ließe sich der Controller der Wii U künftig auch als eBook-Reader verwenden. Nach Angaben der Webseite können über den App-Store der Wii U verschiedene Bücher, Magazine, Zeitungen und Comics bezogen werden. Auch Spiele-Handbücher sollen sich auf diese Art auf dem Tablet-Controller lesen lassen. Wer ein Abo einer bestimmten Publikation abschließt, könne einen automatischen Download aktivieren, heißt es in dem Bericht zum App-Store der Wii U auf forgetthebox.net weiter. Aber es handelt sich derzeit ausschließlich um Gerüchte, die von Nintendo weder bestätigt noch abgestritten worden sind. Doch immerhin ist es sehr wahrscheinlich, dass die Wii U keine reine Spielkonsole bleibt, sondern mit nützlichen Gimmicks und Programmen aufgewertet wird. Vorbild dafür sind sicherlich die Online-Marktplätze von Apple, Microsoft, Android und Co.

Christoph meint:

„Um ein Taxi zu rufen, gibt es mittlerweile eine App: Ein Klick auf den Touchscreen eines iPhones, das mit dem Mobilfunkanbieter verbunden ist, genügt – schon rollt das Taxi heran. Auch zum Abrufen von Wetterdaten und Aktienkursen sind Apps verfügbar. Setzt Nintendo auf den gleichen Trend, springt der Konzern mit Sicherheit auf den richtigen Zug auf, denn die virtuellen Helferlein werden bei den Nutzern immer beliebter und sind aus dem Alltag kaum mehr wegzudenken. Ich verwette meine Sammlung an NES-Spielen darauf, dass Nintendo bei der Wii U streng darauf achtet, das Gerät nicht als hundertprozentige Spielkonsole zu etablieren, sondern die Hardware auch für Familien und technikbegeisterte Menschen attraktiv zu gestalten. Nintendo ist auf einem guten Weg … Jetzt müssen sich die Gerüchte nur noch bewahrheiten."

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Die Wii U hat mehr Potenzial, als man derzeit glaubt!"

Wer hätte damals, im Jahr 2006, gedacht, dass die Wii derartig erfolgreich sein würde? Ich ehrlich gesagt nicht und genauso wenig habe ich mir damals vorstellen können, welche Möglichkeiten in der neuen Steuerungsvariante stecken. Und Ähnliches traue ich auch der Wii U zu: Hinter dem neuartigen Controller verbirgt sich noch viel mehr, als wir derzeit erahnen können. Die Zeit wird es zeigen! Der größte Nachteil der Wii, die geringe Grafikpower mit der niedrigen Auflösung, wird mit der Wii U hinfällig – und auch bei der Software hat Nintendo einen großen Trumpf im Ärmel: seine starken Marken wie **Mario**, **Zelda**, **Metroid**, **Professor Layton** und, und, und … Deshalb steht für mich Monate vor dem Launch der neuen Hardware bereits fest: Ich brauche das Teil – lieber heute als morgen!

zufügen wollen. +++ 24. Juni 2011: Die auf der E3 gezeigte **Zelda**-Demo soll doch nicht nur eine Technik-Demo gewesen sein. Kotaku.com gegenüber verrät Shigeru Miyamoto, dass es sich um ein vollwertiges, sich in Arbeit befindendes, neues **Zelda**-Spiel handelt. „Wii U ist eine HD-Spielekonsole. Und wir wollen ein echtes HD-**Zelda** für Wii U entwickeln", so Miyamoto. +++ 07. Juli 2011: Nintendo bestätigte, dass die Wii U auch 3D-Grafik abbilden kann. +++ 11. Juli 2011: Satoru Iwata im Interview mit **Gamespot**: „Wir müssen uns eingestehen, dass wir den Nintendo 3DS nicht zu einem Zeitpunkt veröffentlichen konnten, an dem wir das Gerät mit genügend guten Spielen versorgen konnten. Um eine solche Situation für den Wii-U-Launch zu verhindern, bedenken wir die Launch-Spiele sorgfältiger als je zuvor." +++ 14. August 2011: Nintendo hat unter dem Namen Massively Single-Playing Online Game ein neues Wii-U-Patent beim amerikanischen Markenamt eingereicht. In der Beschreibung des Patents heißt es: Spieler können mit ihren Aktionen die Charaktere und Umgebungen eines Singleplayer-Spiels beeinflussen, welches gleichzeitig von einem anderen Spieler gespielt wird. +++ 15. August 2011: In einem Interview mit dem englischen **Official Nintendo Magazine** verrät **Super Mario 3D Land**-Director Yoshiaki Koizumi, dass er bereits über ein Klempner-Jump&Run für Wii U nachdenkt: „Wie es aussieht, haben wir im Moment leider zu viele Ideen für Mario-Spiele auf der Wii U. Ich muss anfangen, die Ideen festzuhalten und darüber nachdenken." +++ 02. September 2011: In einem Interview mit casualmania.de spricht Nintendo-Legende Shigeru Miyamoto über Ideen für eine Kinect-ähnliche Wii-Fit-Steuerung. Möglich wäre dies, so der Spielentwickler, mit der im Tablet-Controller eingebauten Kamera. Genaueres gab er aber noch nicht bekannt. +++ 12. September 2011: **Zelda**-Chef Eiji Aonuma sieht dank der Wii U sehr gute Entwicklungsmöglichkeiten für die **Zelda**-Serie. „Die **Zelda**-HD-Demo, die wir auf der E3 2011 gezeigt ha-

DIE SPIELE IM GROSSEN N-ZONE-CHECK

N-ZONE wirft einen Blick auf die kommenden Spiele-Highlights für die Wii U.

ALIENS: COLONIAL MARINES

Bereits seit fünf Jahren werkeln die Entwickler Gearbox nun schon an **Colonial Marines**, ihrem **Alien**-Shooter. Größtes Alleinstellungsmerkmal: Ihr befehligt ein Squad aus vier unterschiedlich ausgestatteten Infanteristen und wechselt munter durch. Hoffen wir mal, dass die beklemmende Filmatmosphäre gut eingefangen wird.

ASSASSIN'S CREED

In der **Assassin's Creed**-Reihe verkörpert ihr Desmond Miles, der im Rahmen eines Forschungsprojekts die Gedanken seiner Vorfahren durchlebt – allesamt Assassinen. Wie sich der Wii-U-Ableger storytechnisch in die bisherigen vier Serienteile einfügt, darüber schweigt sich Ubisoft noch aus.

BATMAN: ARKHAM CITY

Die **Batman**-Spiele von Gearbox zählen zu den besten Comic-Versoftungen aller Zeiten. **Arkham City** ist der zweite Teil der Reihe und schickt den dunklen Ritter in eine abgeriegelte, von Verbrechern regierte Stadt, in der das Chaos regiert. Perfekter Schauplatz für ein Open-World-Action-Adventure!

BATTLEFIELD 3

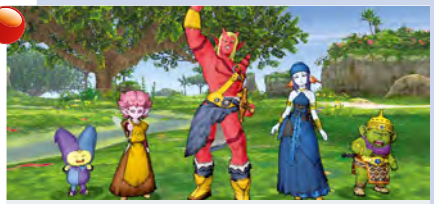
Dice' **Battlefield**-Reihe zählt auf dem PC und mittlerweile auch auf der Xbox 360 und der PS3 zu den erfolgreichsten Shootern überhaupt, gerade was packende Mehrspielergefechte anbelangt. Wir erwarten von der Wii-U-Umsetzung nicht weniger als einen Meilenstein.

DARKSIDERS 2

Die Apokalypse verzehrt wieder einmal eine virtuelle Welt. Anders als in Videospielen üblich, verkörpert ihr in der **Darksiders**-Reihe aber nicht den Retter der Menschheit, sondern einen Reiter der Apokalypse und scheucht diesen in klassischer Action-Adventure-Manier durch eine stylishe Comic-Welt.

DiRT

Die Rallye-Simulation **DiRT** zählt seit Jahren zur Speerspitze der Rennspiele. Ob es sich bei der Wii-U-Version aber um eine Umsetzung des dritten Teils, des jüngst angekündigten Arcade-Ablegers **DiRT Showdown** oder um einen gänzlich neuen Serienteil handelt, ist noch nicht bekannt.



DRAGON QUEST X

Nach **Final Fantasy** wagt Square Enix auch mit seiner zweiten Rollenspiel-Reihe den Sprung ins MMORPG-Genre. Der Clou: Sowohl Wii- als auch Wii-U-Spieler werden sich dabei auf denselben Servern tummeln und miteinander zocken können – wie das Ganze dann technisch funktioniert, bleibt abzuwarten.

F1 2012

Anders als in der Realität regiert im Videospiel-Formel-1-Zirkus noch nicht die Langeweile. Denn schließlich habt ihr es in dieser Simulation selbst in der Hand, die Vorherrschaft Sebastian Vettels zu brechen. Ob ihr dabei reale Piloten verkörpert oder euer virtuelles Alter Ego zum Ruhm führt, bleibt euch überlassen.

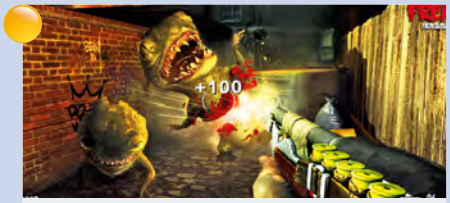
TOM CLANCY'S GHOST RECON ONLINE

Der Online-Ableger der Taktik-Shooter-Reihe trumpft vor allem mit durchdachten Controller-Features auf. So könnt ihr Waffen nicht nur per Controller-Touchscreen upgraden, sondern dort auch die Übersichtskarte aufrufen und euren Teamkameraden Wegpunkte vorgeben und Ziele markieren.

Wii-U-CHRONIK

ben, war wirklich nur eine grobe Idee, wie man **Zelda** in HD umsetzen kann", so Aonuma im Interview mit **GameInformer**. +++ 28. September 2011: Obwohl sich Nintendo mit Informationen zur Wii U zurückhält, spekuliert **Braid**-Erfinder Jonathan Blow über eine sehr hohe RAM-Ausstattung der Konsole. Der **Edge** verrät er im Interview: „Betrachtet man die Wii U, dann wurde mir gesagt, sie biete jede Menge mehr RAM." +++ 28. Oktober 2011: Wie Nintendo-Präsident Satoru Iwata auf einer Konferenz in Japan bekannt gibt, werde die finale Hardware-Version der Wii U auf der E3 2012 präsentiert. Eine Veröffentlichung der Wii U im April oder Mai 2012 ist damit offenbar vom Tisch. +++ 04. Dezember 2011: Die Seite **Wiidaily** will von einem japanischen Entwickler Hardware-Informationen zur neuen Nintendo-Konsole bekommen haben. Laut Aussage des Webmagazins wird die Wii U über einen Quad-Core-Prozessor mit einer Taktung von 3 GHz verfügen. Darüber hinaus ist von 768 DRAM von IBM die Rede. Nintendo äußerte sich bisher nicht dazu. +++ 12. Dezember 2011: Der australische Online-Händler EB Games (ebgames.com.au) bietet auf seiner Webseite eine Wii U zum Vorbestellen an. Als Preis gibt das Unternehmen 598,– Australische Dollar an (ca 465,– Euro). +++ 19. Dezember 2011: Bestätigt ist Nintendos Auftritt inklusive Wii U auf der Consumer Electronics Show 2012. Vom 10. bis 13. Januar findet die CES 2012 in Las Vegas statt. Leider ist das Spielen mit der neuen Konsole nur Pressevertretern und dem Fachpublikum gestattet. Es werden auch keine neuen Spiele gezeigt. +++ Alle weiteren neuen Meldungen lest ihr innerhalb der euch vorliegenden Reportage. +++

HITMAN: ABSOLUTION
Neben Ezio und Altair aus der **Assassin's Creed**-Reihe ist der namensgebende Hitman der wohl bekannteste Videospiel-Meuchler der Welt. Im mittlerweile fünften Teil der Reihe schleicht ihr erneut in der Rolle des Glatzkopfs durch Orte auf der ganzen Welt und versucht, alles „wie einen Unfall aussehen zu lassen".



KILLER FREAKS FROM OUTER SPACE
Der Wii-U-exklusive Shooter ist das wohl abgedrehteste Spiel in dieser Liste. Die Erde wird hier nämlich von Außerirdischen überrannt, die wie eine Mischung aus einem Raving Rabbid und einem Gremlin wirken – schwarzer Humor garantiert!

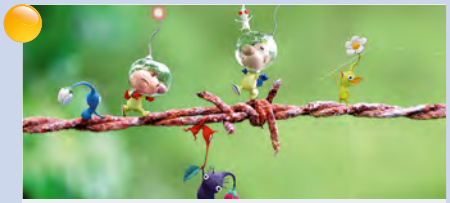
LEGO CITY STORIES
Bis auf die Information, dass es sich bei **Lego City Stories** um ein Open-World-Spiel mit Individualisierungsoptionen handelt, liegen noch keine Details zum eigentlichen Gameplay vor. Wir tippen mal auf eine Mischung aus **GTA** und **Die Sims** – wie immer ohne Gewähr.

MARVEL PINBALL
Wie der Name schon verrät, dreht es sich bei **Marvel Pinball** um Flipperautomaten im Comic-Look. Der Entwickler Zen Studios steht dabei schon seit Jahren für bewährte Qualität, was Pinball-Videospiele anbelangt, insofern dürfte auch die Version für die Wii U jede Menge Spielspaß garantieren.

METRO: LAST LIGHT
Metro 2033 war nicht nur ein hervorragender, düsterer Shooter, sondern auch ein herausragendes Buch. Der Literatur-Nachfolger **Metro 2034** war hingegen ein Garant für schnellen Schlaf – umso besser also, dass **Last Light** eine komplett eigenständige Geschichte im endzeitlichen, postatomaren **Metro**-Universum erzählt.

NEW SUPER MARIO BROS. Mii
Dass ein neues **Mario**-Spiel für eine neue Nintendo-Konsole erscheint, ist sicherlich keine große Überraschung. Dass eure „Mii" genannten Avatare allerdings ins Spielgeschehen eingebunden werden und dem dicken Klempner helfen, ist schon überraschender. Gerade der Vier-Spieler-Koop-Modus sollte für Unterhaltung sorgen.

NINJA GAIDEN 3
Wer Tecmo Koeis **Ninja Gaiden**-Reihe kennt, weiß, was ihn auch im dritten Teil erwartet: Brutale, hektische Schwertkämpfe und ein Schwierigkeitsgrad, der beinahe an seelische Grausamkeit grenzt. Für die Serie fast schon eine Sensation: Erstmals ist ein Mehrspielermodus an Bord.



PIKMIN 3
Eigentlich sollte der dritte Teil der **Pikmin**-Reihe schon für die erste Wii erscheinen, schließlich fand das Spiel auf der E3 2008 die erste Erwähnung. Danach wurde es jedoch ruhig um Shigeru Miyamotos Knobelei. Nun erscheint das Spiel also für die Wii U – besser spät als nie.

SONIC DIMENSIONS
Auch ein **Sonic**-Spiel gehört für jede neue Konsole zum guten Ton. **Dimensions** sieht sich dabei als geistiger Nachfolger von **Sonic Colours** und spielt nach den Geschehnissen von **Sonic Generations** – beides sehr gute Serienvertreter. Wir sind also optimistisch, dass auch **Dimensions** solide **Sonic**-Kost bietet.

TEKKEN
Die altehrwürdige Prügelspielreihe **Tekken** kann erst auf genau einen Auftritt auf einer Nintendo-Konsole zurückblicken – und der liegt auch schon über zehn Jahre zurück (**Tekken Advance**, Game Boy Advance, 2001). Es wird also Zeit für einen weiteren Ableger für die Nintendo-Jünger.

THE DARKNESS 2
The Darkness 2 ist abgrundtief böse, es ist blutig und es spielt gekonnt mit seiner Schockwirkung. Im Grunde daddelt sich der Shooter wie ein interaktiver, düsterer, brutaler Comic – und genau deswegen sollte die USK gnädig sein und das Spiel als das sehen, was es ist: Unterhaltung für Erwachsene.

ZELDA
Neben einem **Mario**-Spiel muss natürlich auch ein neuer Teil der **Zelda**-Reihe zum Line-up einer neuen Nintendo-Konsole gehören. Die grafisch beeindruckende Demo der letztjährigen E3 stellt dabei übrigens noch keineswegs das Ende der technischen Entwicklung dar – wir sind gespannt!

Bei diesem Kracher kann nichts mehr schiefgehen. Die Entwickler sind auf dem Weg, ein gutes Spiel abzuliefern. Bei diesem Titel sind wir noch skeptisch.

SCREEN-INFO

Die Bilder auf diesen Seiten stammen größtenteils aus unserer Vorschauversion und geben die Grafik des Titels unverändert wieder. Bilder des Multiplayer-Modus konnten wir noch nicht selbst anfertigen, sodass wir auf Screens aus der japanischen Fassung von **The Last Story** zurückgreifen mussten.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Mistwalker/AQ Interactive | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 24. Februar 2012

THE LAST STORY

Text | Lukas Schmid

Sag zum Abschied leise Servus: Zum Ende der Wii-Ära spendiert uns Nintendo mit The Last Story ein weiteres potenzielles Rollenspiel-Highlight aus Japan.

Es ist noch nicht lange her, da brachte Nintendo mit **Xenoblade Chronicles** eine echte japanische Rollenspiel-Perle in Europa in den Handel. Für die ausgehungerten Genre-Fans war das ein rechter Freudentag: Das Abenteuer konnte voll überzeugen und gehört zu den besten Rollenspielen der aktuellen Konsolen-Generation. Es ist das erste von insgesamt drei Japano-RPGs, die der **Mario**-Konzern auf unserem Kontinent für die Wii veröffentlichen will. Bevor irgendwann im zweiten Quartal des Jahres 2012 mit **Pandora's Tower** das letzte dieser drei Spiele erscheint, könnt ihr euch ab dem 24. Februar mit **The Last Story** die Zeit vertreiben. Wir haben das Action-Rollenspiel ausführlich angespielt. ■

Vor allem die Grafiken der Spielwelten und Hintergründe können sich sehen lassen.

Hinter Vorsprüngen und Wänden könnt ihr aus der Deckung heraus die Lage sondieren.

DAS GAMEPLAY

Das Kampfsystem stellt das Herzstück eines jeden Rollenspiels dar. Grob kann man zwei verschiedene Kampfvarianten unterscheiden: die rundenbasierten Kämpfe und die Echtzeit-Schlachten. **The Last Story** bietet euch letztere Variante. Das heißt, ihr habt kein Menü vor Augen, aus dem ihr eure Angriffe in aller Ruhe auswählen könnt. Stattdessen steuert ihr den Protagonisten Zael auch in den Kämpfen direkt. Sobald ihr in die Nähe eines Gegners kommt und den Analogstick in Richtung des Bösewichts drückt, greift eure Spielfigur den Gegner automatisch an. Per Tastendruck könnt ihr die Aufmerksamkeit der Feinde auf euch ziehen, um es so euren Mitstreitern zu ermöglichen, den Widersacher ungestört anzugreifen. Während ihr kämpft, lädt sich langsam eine Energieleiste für eure Magie auf. Sobald ihr die Leiste gefüllt habt, erhaltet ihr Zugriff auf eine Handvoll verschiedener Zauber, die extra viel Schaden machen, euch heilen oder einen anderen Effekt haben. Meistens handelt es sich dabei um sogenannte magische Kreise, in denen ihr etwa eure verlorenen Kampfpunkte regenerieren oder Feinde mit mächtigen Feuerflüchen rösten könnt. Alternativ könnt ihr auch die ganze Leiste auf einmal gebrauchen, um euren NPC-Mitstreitern Befehle zu geben und damit den Kämpfen eine gewisse taktische Note zu verleihen. Generell haben die Entwickler versucht, ein wenig Strategie in die Metzeleien zu bringen; so habt ihr vor den meisten Auseinandersetzungen die Möglichkeit, das Schlachtfeld zu analysieren. Letztendlich liefen die vielen Kämpfe in unserer Vorschau-Version dennoch zu oft auf reines Button-Mashing hinaus. Schade!

So laufen die regulären Kämpfe in den meisten Fällen ab: Nachdem ihr das Schlachtfeld und eure Gegner genau ausgekundschaftet habt, …

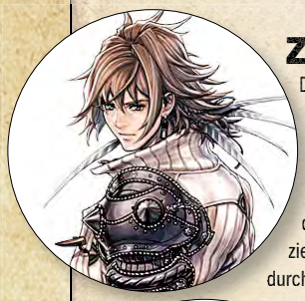
… pickt ihr euch im Anschluss daran die besonders starken Gegner heraus. Diese greift ihr dann gezielt an und macht sie so unschädlich. Als Nächstes …

… begebt ihr euch selbst in den Kampf und gebt den Bösewichten ordentlich was auf die Mütze. Hierdurch füllt ihr eure Energieleiste und ihr könnt …

… dann wiederum gezielt die Attacken eurer Mitstreiter ausführen. Im Kampfsystem kommt somit weder Action noch Taktik zu kurz!

DIE PROTAGONISTEN

Ihr wollt wissen, mit welchen Helden ihr in The Last Story in die Schlacht zieht? Wir stellen euch die Mitglieder der Gruppe, mit der ihr zu Beginn des Abenteuers die Welt erkundet, näher vor.



Zael

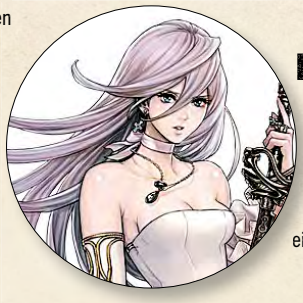
Der Held der Geschichte und die Figur, über die ihr die meiste Zeit die Kontrolle übernehmt. Als Kind im Krieg zum Waisen geworden, sehnt Zael sich danach, sein Leben als Söldner hinter sich zu lassen und ein Ritter zu werden. Gemeinsam mit seinen Söldner-Kollegen zieht er auf der Suche nach lohnenden Aufträgen durch das Land.

Lowell

Lowell ist ein typischer Frauenheld – auch wenn der Erfolg seiner Bemühungen eher bescheiden ausfällt. Nichtsdestoweniger gräbt er auf seinen Reisen selbstbewusst jede hübsche Barmaid an und macht auch vor den Mitgliedern seiner Gruppe nicht immer halt.

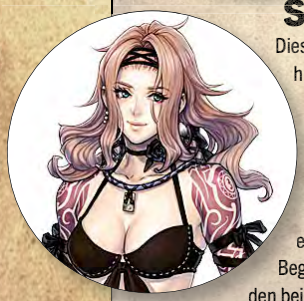
Dagran

Der etwas reifere Söldner hat Zael als Kind unter seine Fittiche genommen und ist eine Art Vorbild für ihn. Er sorgt dafür, dass die Gruppe zusammenbleibt, und behält auch in schwierigen Situationen die Nerven.



Lisa

Zael rettet Lisa, als sie in der Stadt Lazulis von Soldaten verfolgt wird. Sie gibt kaum etwas von sich preis, doch scheint ihr irgendetwas auf dem Herzen zu liegen. Ist sie wirklich die, für die sie sich ausgibt? Seit ihrer ersten Begegnung sind Lisa und Zael sehr voneinander angetan.



Syrenne

Diese trinkfeste Maid hat es faustdick hinter den Ohren: Wenn sie nicht gerade im Kampf Monstern den Hintern versohlt, drehen sich ihre Gedanken nur darum, wo sie das nächste Bier herbekommt. Sie ist der Comic-Sidekick des Spiels und liefert sich öfters mal einen Streit mit Lowell. Bei ihrer ersten Begegnung mit Zael knistert es zwischen den beiden.

Mirania

Die verschroben wirkende Mirania ist meistens mit ihren Gedanken nicht so ganz bei der Sache. In der Natur aufgewachsen, steht sie dem Wald und den Bäumen, so scheint es, näher als den Menschen um sie herum.

Yurick

Yurick ist sehr verschwiegen, nicht einmal seine engsten Freunde wissen über seine Vergangenheit Bescheid. Er scheint sich auf der Suche nach etwas zu befinden: etwas, das mit seiner Familie und ihrer Rolle im Krieg in Zusammenhang steht.

DER MULTIPLAYER

Ein für ein japanisches Rollenspiel eher ungewöhnliches Element hat es ebenfalls in **The Last Story** geschafft: ein Multiplayer-Modus. Dabei handelt es sich jedoch keineswegs, wie man vermuten würde, um eine Koop-Variante des Singleplayer-Spiels. Stattdessen könnt ihr in zwei verschiedenen Online-Spielmodi entweder mit oder gegen Freunde und andere Spieler auf der ganzen Welt antreten. Leider dürfen wir aufgrund eines Embargos der Hersteller noch nicht genau darauf eingehen, was ihr in den beiden Duell-Arten alles tun könnt. Nur so viel: Es handelt sich um einen Spielmodus, in dem ihr gegeneinander antretet und versucht, so viele Punkte wie möglich zu ergattern, sowie um einen weiteren, in dem ihr euch gemeinsam gegen eine Reihe von besonders starken Gegnern beweisen müsst. Ihr habt hierbei Zugriff auf eine große Palette von Figuren, deren Rüstungsfarben ihr zudem nach Belieben anpassen dürft. Ob der Multiplayer zu mehr taugt als nur ein paar spaßigen Runden, können wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht abschätzen. Es ist auf jeden Fall lobenswert, dass die Entwickler sich die Mühe gemacht haben, auch abseits der Kampagne Inhalte bereitzustellen.

Im Multiplayer-Modus von **The Last Story** werden euch zwei verschiedene Spielvarianten geboten. Entweder schließt ihr euch mit den anderen Teilnehmern zusammen und besiegt besonders mächtige, bösartige Kreaturen oder ihr tretet in actionreichen Duellen gegeneinander an.

DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE

Die Last der Welt: Wie in den meisten japanischen Rollenspielen steht Dramatik auf der Tagesordnung – hier dreht sich alles um das Schicksal des Helden Zael.

Reisefreudig: Im Spielverlauf seid ihr auch auf einem Schiff unterwegs – warum, das wird nicht verraten! Abwechslung bei den Spielumgebungen ist also geboten.

Was wäre ein japanisches Rollenspiel ohne eine ausschweifende, oftmals kitschige und reichlich tragische Hintergrundgeschichte? **The Last Story** macht da keine Ausnahme. Keine Sorge, wir verraten euch an dieser Stelle nichts, was den Spielspaß ruinieren könnte! In Gestalt des Protagonisten Zael, eines Söldners, reist ihr gemeinsam mit euren Arbeitskollegen durch die Welt. Zu Beginn des Spiels findet ihr euch auf einer Mission wieder, die euch der Herrscher der Stadt Lazulis aufgetragen hat: Ihr sollt einige außer Kontrolle geratene Verteidigungsanlagen ausschalten. Nachdem ihr das erledigt habt, macht ihr in ebendiesem Lazulis halt. Hier schließen Zael und seine Freunde Bekanntschaft mit der mysteriösen Lisa, die schon bald ihrer Gruppe beitritt. Zudem finden sie heraus, dass die aristokratischen Herrscher der Stadt sich mit einem Angriff eines feindlichen Volkes auseinandersetzen müssen. Wie ihr euch denken könnt, wird euer Protagonist schon bald in diesen Konflikt verwickelt. Wir wollen euch an dieser Stelle nicht mehr über die weiteren Story-Verzweigungen verraten. Freut euch auf eine gelungene, wenn auch nicht allzu originelle Rollenspiel-Geschichte!

Wii-FB UND NUNCHUK VERSUS CLASSIC CONTROLLER

Wer die Wahl hat, hat die Qual – in diesem Fall bezüglich der Steuerung von **The Last Story**. Alternativ zur regulären Methode via Wii-Fernbedienung und Nunchuk könnt ihr nämlich auch mit dem Classic Controller in den Kampf ziehen. Wir haben beide Möglichkeiten ausprobiert und uns für einen eindeutigen Gewinner in Sachen Bedienungskomfort entschieden: den Classic Controller. Ihr könnt mit dem zweiten Analogstick die Kamera wesentlich komfortabler bewegen, als es mit dem Steuerkreuz der „normalen" Steuerung der Fall ist. Außerdem sind Wii-FB plus Nunchuk für die Menge an benötigten Tastenkombinationen einfach nicht geeignet. Keine Frage, auch ohne die Zusatz-Peripherie könnt ihr das Abenteuer bestehen, dennoch sollten Spieler, die mit einer Anschaffung von **The Last Story** liebäugeln, auch über den Kauf des Controllers nachdenken. Außerdem dürften viele Rollenspiel-Fans die rote Version des Classic Controllers, die der Collector's Edition von **Xenoblade Chronicles** beilag, ohnehin ihr Eigen nennen.

Einsam oder im Team: In manchen Situationen seid ihr mit weniger Begleitern oder sogar ganz auf euch alleine gestellt unterwegs.

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Die Story und die Technik überzeugen."

The Last Story hat mich in den knapp acht Stunden, in denen ich es gespielt habe, nicht vollends überzeugt. Klar, die Grafik ist toll und auch die Hintergrundgeschichte wirkt recht interessant. Das Gameplay, vor allem das Kampfsystem, kann mit dieser Qualität allerdings nicht mithalten: Die Kämpfe verkommen trotz strategischer Elemente häufig zu reinem Button-Mashing und die Steuerung ist in hektischen Situationen oftmals überfordert. Im Test in der nächsten Ausgabe verraten wir euch, ob sich das Japano-RPG dennoch als Meisterwerk entpuppt oder eben „nur" gut ist.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Gut gewürfelt ist halb gewonnen: Der Team-Kapitän ist dafür verantwortlich, dass die Reise nicht Jahrzehnte dauert!

SCREEN-INFO

Die hier abgebildeten Screenshots stammen vom Nintendo-Presseserver und geben die Grafikqualität des neuen Party-Spiels mit Superstar Mario glaubhaft wieder.

Genre: Party-Spiel | **Entwickler:** NDCube | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** März 2012

MARIO PARTY 9

Text | Markus Mahns

Im März ist wieder Party-Time auf der Wii: Diesmal ziehen die Mario-Party-Gamer alle an einem Strang!

Nach vier langen Jahren beschert uns Nintendo im März mit **Mario Party 9** endlich wieder Nachschub an der Wii-Party-Front. Wenn man der Pressemeldung der Japaner Glauben schenken darf, wird das Game nicht nur größer, sondern auch um Längen besser als alle Vorgänger. Obwohl wir vor Redaktionsschluss noch keine Gelegenheit hatten, das Game anzuzocken, können wir euch anhand der ersten offiziellen Pressemeldung und zahlreicher bereits veröffentlichter Screens schon ein paar Details zum neuen Party-Knaller mitteilen.

Party-Geschichte

Erstmals in der Geschichte der **Mario Party**-Serie ist das Party-Geschehen in eine Rahmenhandlung eingebaut, welche die Spieler dazu zwingt, trotz aller Konkurrenz auch im Team- zusammenzuarbeiten: Bowser und seine willfährigen Gefolgsleute haben Mini-Sterne gemopst, die ihr in aus **Mario**-Games bekannten Umgebungen wie Toad Road oder auch Buu Huus Horrorschloss zurückerobern müsst. Gemeinsam mit euren Mitspielern macht ihr euch daran, Hindernisse zu überwinden, und stellt euch am Ende eines jeden Spielabschnitts vereint einem mächtigen Boss wie Bowser oder King Buu entgegen. Zusammen mit eurer Party-Crew reist ihr in verschiedenen Vehikeln (etwa in Wagen und auf fliegenden Teppichen) von einem Spielort zum nächsten. Die Party-Teilnehmer wechseln sich als Kapitän des Transportmittels ab und sorgen durch das Anstoßen von Würfel-Blöcken für ein schnelles Vorankommen. Spezielle Aufgaben für den Kapitän geben dem je-

Unheimliche Begegnung der dritten Art: Selbst auf einem fliegenden Teppich kann einem die Party noch von einem Geist vermiest werden.

Koopa-Bowling: In diesem sehr spaßig wirkenden Mini-Game beweisen **Mario**-Profis, wie gut sie mit dem Schildkrötenpanzer umgehen können.

Mini-Game-Mania: Über 80 witzige Mini-Spiele wie dieses piratenstarke Wettschießen sorgen in **Mario Party 9** für viel Abwechslung.

weiligen Spieler ganz neue Möglichkeiten, auf den Ablauf des Spiels Einfluss zu nehmen.

Ein Ziel vor Augen

Jeder Spielabschnitt hat ein klares Ziel – zu diesem führen aber viele Wege. So ist sichergestellt, dass der Spielablauf keiner **Mario Party 9**-Session der vorangegangenen gleicht. Mehr als 80 abwechslungsreiche Mini-Games, die ihr mit Freunden oder alleine zocken könnt, sorgen dafür, dass nie Langeweile aufkommt. Die verschiedensten Herausforderungen warten auf euch: Ihr testet euer Talent beim Pizza-Backen, versucht aus Spukhäusern zu entkommen oder liefert euch rasante Snowmobil-Rennen. Sollte euch einmal die Zeit für einen Party-Marathon fehlen, bietet euch **Mario Party 9** über neue Mini-Game-Modi die Möglichkeit, schnell einzelne Herausforderungen in Angriff zu nehmen. Über den Free-Play-Mode steht euch zudem die Möglichkeit offen, euch an jedem Mini-Game zu versuchen, ohne eine komplette Party spielen zu müssen. Im Extra-Modus findet ihr darüber hinaus noch weitere witzige Spiele wie „Koopa-Bowling“ oder auch das Puzzle-Game „Castle Clearout“. Spielen lohnt sich übrigens in jedem Fall, egal ob alleine oder mit Freunden. Bei jeder **Mario-Party** sammelt ihr nämlich sogenannte Party-Points, mit denen ihr spezielle Items und Features freischalten könnt.

Pizza-Bäcker: Normalerweise geht es bei Partys ums Vertilgen. Bei **Mario Party 9** müsst ihr besonders geschickt die Pizza belegen.

Tolle Party-Aussichten

Die ersten Screens und bisher bekannten Informationen zu dem Party-Kracher machen eindeutig Lust auf mehr. Wenn die Steuerung im fertigen Spiel dann auch noch gut funktioniert, sollte dem großen Party-Spaß nichts im Wege stehen. Wie gut sich **Mario Party 9** spielt, welche Umgebungen auf euch warten und eine vollständige Liste aller Mini-Games liefern wir euch im ausführlichen Test zu **Mario Party 9** in der März-Ausgabe der N-ZONE. ■

Inklusive Spezial-Herausforderungen: Der amtierende Team-Kapitän muss gelegentlich besondere Aufgaben im Alleingang meistern.

MEINUNG ● MARKUS MAHNS

„Jetzt muss die Party noch auf Dauer Spaß machen!“

Endlich erscheint ein neues **Mario Party** für die Wii! Die Screenshots sehen vielversprechend aus und lassen auf jede Menge witzige Party-Action hoffen. Ich freue mich schon sehr darauf, beim Zocken in geselliger Runde das Wohnzimmer zum Kochen zu bringen. Trotzdem bin ich etwas skeptisch, was die Rahmenhandlung des neuesten Ablegers der Erfolgsreihe angeht – schließlich ist die ja schon beim zweiten Zocken nicht mehr neu. Ob das auf die Dauer nicht nervt und den Spielspaß womöglich leicht trübt, werden wir wohl erst nach der zweiten oder dritten **Party**-Runde mit Mario und seinen Freunden wissen …

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Kojima Productions | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 2012

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

Text | Uwe Hönig

In Japan soll das 3DS-Remake am 8. März erscheinen – hoffentlich bald darauf in Europa!

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Konamis Presse-Datenbank und zeigen glaubhaft, wie das Spiel in 2D aussieht. Davon konnten wir uns mit eigenen Augen anhand einer weit fortgeschrittenen Preview-Version überzeugen, die uns Konami freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat.

In der heutigen Zeit ist es wirklich bemerkenswert, wie oft hochkarätige Videospiele als Remakes – beispielsweise mit verbesserter HD-Optik und manchmal sogar einigen spielerischen Verfeinerungen versehen – erneut auf den Markt geworfen werden. Auch im Fall von **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** ist dieses Phänomen schön zu beobachten: Der Titel war bereits anderthalb Jahre nach seiner Europaveröffentlichung auf der PS2 (3. März 2005) als eine Art Director's Cut mit dem Untertitel **Subsistence** nochmals für dieselbe Konsole erschienen. Die Neuerungen konnten sich damals durchaus sehen lassen, denn unter anderem durfte man sich erstmals in der Geschichte der Serie dank einer frei verstellbaren Kamera nach Herzenslust in der toll gestalteten Dschungelumgebung umschauen.

Perfekte Übersicht: Wie bei **Metal Gear Solid 3: Subsistence** lässt sich die Kamera frei justieren und ihr könnt dadurch auch weit entfernte Feinde besser erspähen.

Hervorragende Story: Obwohl es sich um den dritten Teil der Serie handelt, erzählt die Hintergrundgeschichte den Ursprung der erfolgreichen **MGS**-Saga.

ANGEPASSTE STEUERUNG PER TOUCHSCREEN

Die Steuerung des PS2-Klassikers wurde natürlich an die Besonderheiten des 3DS angepasst und ermöglicht die schnelle Aktivierung von Waffen und Items. Außerdem dürfen verschiedene wichtige Funktionen wie die Wundversorgung ebenfalls über kleine Touchsymbole angewählt werden.

Wenn Snake angeschossen wurde, solltet ihr euch möglichst bald um die Versorgung der Verletzungen kümmern. Eine kurze Berührung des Symbols genügt, um in einem Menü die passenden Bandagen und Wundauflagen zu verwenden.

Der Untertitel Snake Eater kommt nicht von ungefähr, denn die Lebensenergie wird durch Mahlzeiten aufgefüllt. Da sich der Held des Spiels durch einen ganzen Dschungel kämpft, landen regelmäßig dort heimische Kriechtiere wie Schlangen auf dem Speiseplan.

Über dieses Symbol gelangt ihr ins Menü von Snakes Funkgerät. Hier könnt ihr mit Verbündeten kommunizieren und bekommt wichtige Hinweise zur Story und zum Spielablauf. Außerdem ist eine der Funkfrequenzen für das Speichern des Spielstands zuständig.

Tarnung ist ein wichtiges Spielelement und beeinflusst, wie schnell Gegner euch entdecken. Deshalb lässt sich jederzeit das Tarnmuster des Kampfanzugs verändern. Per Photo-Camo-System dürfen sogar eigene Fotos als Muster herhalten.

Über dieses Symbol gelangt ihr schnell ins Gesamtinventar, um Hilfsmittel auszuwählen. Schließlich ist Snake bei seiner schwierigen Mission auf sich allein gestellt und braucht haufenweise nützlichen Agenten-Kram, beispielsweise ein Richtmikrofon.

Im Verlauf des Abenteuers stellen sich euch unzählige Gegner in den Weg. Manche davon können durch geschicktes Schleichen umgangen werden. Dennoch sind Waffen ziemlich wichtig und kommen bei **Snake Eater 3D** regelmäßig zum Einsatz.

Übersicht ist die halbe Miete

Selbstverständlich erlaubt auch das 3DS-Remake des Spiels auf Wunsch eine frei wählbare Kameraperspektive und bietet dadurch eine tadellose Übersicht. So können Gegner schneller aufgespürt und elegant außer Gefecht gesetzt werden. Da der Nintendo 3DS standardmäßig mit nur einem Schiebepad ausgestattet ist (für die direkte Kontrolle von Snake), sind die vier Knöpfe (X, Y, A und B-Taste) auf der rechten Oberseite des 3DS dafür zuständig, die Sicht auf das Bildschirmgeschehen zu justieren. Diese Steuerungsmethode funktioniert prima und kam schon bei dem PSP-Spiel **Metal Gear Solid: Peace Walker** zum Einsatz. Übrigens unterstützt **Snake Eater 3D** auch das bald erscheinende Circle Pad Pro, eine praktische Zusatzhardware, die euren 3DS um ein zweites Schiebepad auf der rechten Seite erweitert. Damit lässt sich Snake dann, wie vom PS2- oder PS3-Controller gewohnt, absolut perfekt durch die Gegend steuern. Da Nintendos aktuelle Mobilkonsole neben dem eindrucksvollen 3D-Display zusätzlich über einen Touchscreen verfügt, stehen oft benötigte Spielfunktionen als berührungssensitive Symbole auf dem unteren Bildschirm bereit. Damit dürft ihr beispielsweise Waffen äußerst effizient an- und ablegen oder eure Lebensenergie im Handumdrehen mit einer leckeren Mahlzeit auffrischen.

Der Beginn einer Legende

Die Story des Spiels erzählt die Anfänge der komplizierten Gesamtstory der **MGS**-Saga. Ihr werdet also in die Vergangenheit versetzt, genauer gesagt ins Jahr 1964, mitten in die Wirren des Kalten Krieges. Nachdem die Kubakrise überstanden war, wurden Gerüchte über eine neue schreckliche Bedrohung zur Wirklichkeit. Der sowjetische Wissenschaftler Sokolov hat eine Kernwaffe entwickelt, die auf einem panzerähnlichen Vehikel transportiert und sogar direkt abgefeuert werden kann. Sokolov ist sich bewusst, dass seine Erfindung für ein Ungleichgewicht zwischen den Supermächten sorgt, und will deshalb das amerikanische Militär mit der gleichen Technologie ausstatten. So bleibt dem Sowjet-Bürger Sokolov keine andere Wahl, als in die USA überzulaufen. Bei der gefährlichen Aktion soll ein Agent für den reibungslosen Ablauf sorgen. Der Name des Mannes lautet Naked Snake und es handelt sich um den Vater des bisherigen Helden Solid Snake. So beginnt ein fantastisches Abenteuer, das vermutlich jeder **MGS**-Fan schon kennt. Dennoch lohnt sich ein weiterer Anlauf mit der gelungenen 3DS-Variante! ■

Eindrucksvolle 3D-Kulisse: Der hervorragende 3D-Effekt kommt bei der Dschungelumgebung des Spiels besonders gut zur Geltung und macht einiges her!

Balanceakt: Mithilfe der 3DS-Bewegungssensoren müsst ihr in manchen Passagen das Gleichgewicht halten, was im 3D-Modus nicht immer optimal funktioniert.

MEINUNG ● UWE HÖNIG

„Großartiges Remake mit toller Optik und Steuerung!“

Als beinharter **MGS**-Fan habe ich die beiden PS2-Varianten von **Metal Gear Solid 3** natürlich ohne Ende gezockt und erfreulicherweise steht die neue 3DS-Fassung dem großen Vorbild in keinster Weise nach. Die coole 3DS-Optik bietet denselben hohen Detailgrad wie auf der PlayStation 2, was für eine Mobilkonsole gar nicht mal so schlecht ist. Darüber hinaus sorgt der gelungene 3D-Modus für ein ganz neues visuelles Erlebnis von Snakes grandiosem Dschungelabenteuer. Die Umgebung wirkt in 3D lebendiger als je zuvor und die angepasste Steuerung mit dem Inventar auf dem Touchscreen macht ebenfalls eine sehr gute Figur!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 17. Februar 2012

TEKKEN 3D PRIME EDITION

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen von Namco Bandai und scheinen, als ob sie die Spielegrafik gut wiedergeben.

Text | Sebastian Stange

Ein Prügelspiel mit Mega-Extras! Hier kloppen sich über 40 Kämpfer und als Bonus gibt es einen kompletten 3D-Film auf dem Spielmodul!

Wenn die **Tekken**-Serie eine Nintendo-Konsole beehrt, dann ist das ein Ereignis mit Seltenheitswert. Denn bislang erschien nur ein einziges **Tekken**-Prügelspiel für Nintendo. Das war im Jahre 2002 der GBA-Titel **Tekken Advance**, der damals ganz ordentliche Wertungen einfahren konnte. Doch inzwischen sind zehn Jahre vergangen und mit **Tekken 3D** steht ein wahres Monster von Beat 'em Up in den Startlöchern – mit über 40 Charakteren, Hunderten Sammelkarten für StreetPass und einem kompletten 3D-Actionfilm als Dreingabe!

Albern und anspruchsvoll

Der räumliche Effekt, den der Nintendo 3DS erzeugen kann, ist wie für Prügelspiele gemacht. Und mit **Dead or Alive: Dimensions** oder **Street Fighter IV 3D Edition** sind bereits zwei starke Genrevertreter erschienen. Dass nun auch **Tekken** mitmischen wird, kann uns nur freuen. Denn bislang war die Reihe vor allem auf Sonys PlayStation zu Hause, wurde in der PSone-Ära richtig groß und bekam zuletzt mit **Tekken 6** eine würdige Next-Gen-Fassung – aber leider nur für PS3, PSP und Xbox 360. Grund genug, euch kurz auf die Besonderheiten des **Tekken**-Universums hinzuweisen. Berühmt ist die Reihe vor allem durch die ausgefallene Kämpferriege. Zwar kloppen sich auch in anderen Prügelspielen einige recht kauzige Charaktere, doch die teils extrem abgedreh-

Ganz klassisch werden euch kurz vor Kampfbeginn eure Spielfiguren in aller Pracht gezeigt. Für 3DS-Verhältnisse können sich die **Tekken**-Kämpfer wirklich sehen lassen!

Hier seht ihr, wie das Robo-Mädel Alisa den Elite-Soldaten Lars in einen neuen Abschnitt der Arena prügelt. In Bewegung eine spektakuläre Szene!

Oh, was wäre die Spielewelt nur ohne **Tekken**? Nirgends sonst könnt ihr ein boxendes Känguru spielen. Und schaut! In seinem Beutel steckt sein boxender Nachwuchs!

ten **Tekken**-Kämpfer toppt keiner. Neben den eher normalen Serien-Veteranen wie dem alten, aber mächtigen Heihachi, seinem Enkel Jin oder der hübschen Killerin Nina könnt ihr nämlich auch einen Holzmann, einen Panda oder gar ein Känguru steuern. Obendrein sind die Matches recht farbenfroh und knallig inszeniert. Jeder Treffer sorgt für einen bunten Lichteffekt. Lasst euch davon aber nicht täuschen, denn die **Tekken**-Serie ist alles andere als simpel. Das eigenwillige Kampfsystem bietet jede Menge Tiefgang und fordert selbst Profis: Ihr nutzt vier Tasten zum Schlagen und Treten – sie stehen für die Gliedmaße der Spielfigur, also zwei Tasten für die Arme, zwei für die Beine. Die Kämpfe verlaufen flott, wenn auch nicht ganz so rasant wie bei der Konkurrenz. Dafür gelingen geübten Spielern enorm lange Trefferfolgen, sogenannte Combos, aus denen es nur mit viel Geschick ein Entrinnen gibt. Mit dem Mix aus Buntem, Absurden sowie einer knallharten und gleichzeitig fairen Mechanik gehört **Tekken** seit Jahren zu den Größen im Genre!

Ein vielversprechendes Paket

Die Duelle – einen Tag-Team-Modus scheint es nicht zu geben – finden in hübschen Arenen statt. Darunter sind auch **Tekken**-typische Endlos-Stages, bei denen ihr unendlich weit laufen könnt, ohne jemals eine Begrenzung zu erreichen. An anderen Schauplätzen ist es hingegen möglich, eure Konkurrenten an Wände zu schmettern oder gar – ähnlich wie bei **Dead or Alive** – in einen anderen Bereich des Levels zu schleudern. Eure Duelle verlaufen übrigens nicht wie bei **Street Fighter** auf nur einer Ebene, ihr könnt gegnerischen Attacken auch durch Schritte in die Tiefe des Raumes ausweichen. Alles in allem erwartet euch hier also ein starker Herausforderer für den Titel des besten 3DS-Prügelspiels. Mit einer enormen Masse an Kämpfern, neuen und alten Stages, Survival- und Online-Modus sowie einem 3D-Film als Bonus klingt **Tekken 3D Prime Edition** nach einem verlockenden Angebot. Wir sind gespannt, ob der Titel diesem positiven Ersteindruck auch in Sachen Spielspaß gerecht wird! ■

Lichteffekte wie diese sind typisch für die **Tekken**-Reihe. Sie sehen gut aus und verbergen obendrein Ungenauigkeiten bei der Treffer-Abfrage.

3D-FLIMMERSTUNDE ALS BONUS

So was gab's noch nie! Tekken 3D hat einen kompletten Spielfilm im Gepäck!

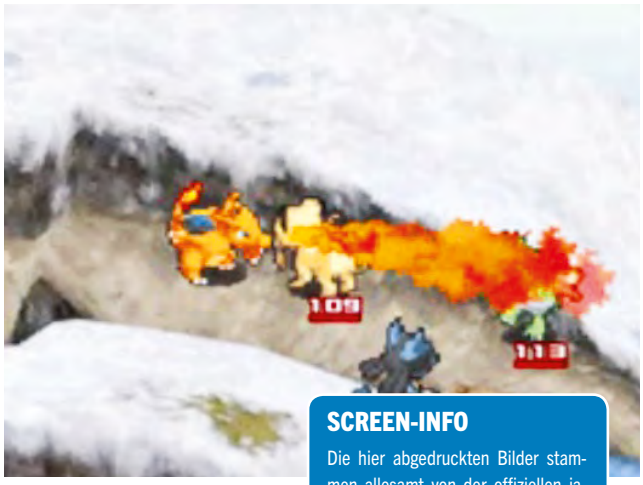
Tekken: Blood Vengeance ist ein Renderfilm, entstand also komplett im Computer. Er stammt aus dem Animationsstudio Digital Frontier, das bereits die schicken Intros von **Tekken 5** und **Tekken 6** inszenierte. Und für ihre spektakulären Intro-Filmchen ist die Reihe schließlich bekannt. In Spielfilmlänge – wir schauten den Streifen bereits als 3D-Blu-ray – ist **Tekken** ebenfalls ein echtes Spektakel, funktioniert aber leider nicht hundertprozentig. Die Handlung dreht sich um einige ausgewählte Kämpfer und vereint jede Menge Drama, Herzschmerz und Albernheiten. Wirklich mitreißen kann sie nicht, obendrein wird sie zunehmend abgedrehter und konfuser. Aber dafür ist der Renderfilm technisch brillant umgesetzt und die Kampf-Sequenzen fangen den Charme der Spielereihe perfekt ein. Sagen wir es mal so: Große **Tekken**-Fans haben hiermit deutlich mehr Spaß als Neulinge. Wir sind gespannt, wie der Film auf dem 3DS wirkt, schließlich fehlt dem Display des Nintendo-Handhelds die brillante HD-Auflösung eines Flachbildfernsehers. Aber immerhin: Der coole 3D-Effekt des Action-Spektakels bleibt auf dem 3DS erhalten!

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Film hin oder her – das Spiel muss Spaß machen!"

Das ist schon witzig, wie Namco Bandai mit der Idee experimentiert, Film und Spiel als Komplettpaket zu verkaufen. Auf der PS3 funktionierte das nicht so gut. Da gab es neben der Blu-ray von **Tekken: Blood Vengeance** leider nur magere Spielekost – ein HD-Remake eines PS2-Spiels sowie eine enttäuschende Mini-Demo des nächsten Next-Gen-**Tekken** waren einfach zu wenig! Für 3DS hat man auf jeden Fall den richtigen Weg beschritten und setzt vor allem auf ein umfangreiches, modernes Spielerlebnis. Gute Idee! Denn nur wenn das Spiel gut funktioniert, ist der Film eine willkommene Dreingabe!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder stammen allesamt von der offiziellen japanischen Website des Spiels. Die Ingame-Szenen wirken nicht nachträglich geschönt und geben die Grafik des DS glaubhaft wieder.

Genre: Simulation | **Entwickler:** Koei Tecmo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Frühjahr 2012 (Japan)

POKÉMON + NOBUNAGA NO YABŌ

Text | Max Drews

Nachschub in Sicht: In Fernost wurden erste Infos zu dem kürzlich für den alten DS angekündigten Pokémon-Spiel preisgegeben!

Kaum ist mit **Super Pokémon Rumble** der erste 3DS-Ableger der **Pokémon**-Serie in Deutschland erschienen, meldet sich die Erfolgsreihe noch einmal auf dem DS zurück: **Pokémon + Nobunaga no Yabō** stellt dabei ein Crossover von **Pokémon** mit den in Japan und England bekannten **Nobunaga no Yabō**-Spielen dar (englisch **Nobunaga's Ambition**). In diesen erwartet den Spieler ein Mix aus Strategie- und Rollenspielelementen; angesiedelt sind die Abenteuer in Japan zur Zeit der Feudalherrschaft. Dort hat der mächtige Oda Nobunaga das Ziel, das ganze Land unter seine Herrschaft zu bringen – Kriege und sonstige Auseinandersetzungen sind so natürlich vorprogrammiert.

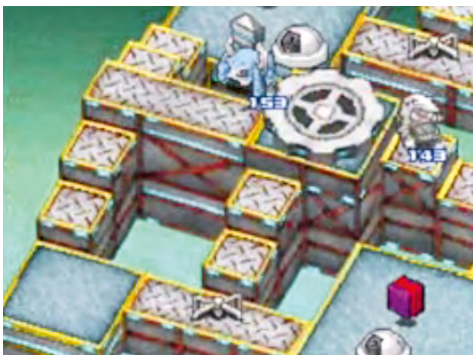
So funktioniert's!

Pokémon + Nobunaga no Yabō orientiert sich mit der neuen Region Ranse, in der sich unter anderem 17 Schlösser befinden sollen, an diesen Szenarien. Unter den bereits bekannten Charakteren sind neben den Helden auch der besagte Oda Nobunaga sowie weitere aus der **Nobunaga no Yabō**-Reihe bekannte Figuren, etwa Akechi Mitsuhide und Takeda Shingen. Allen Personen steht ein Pokémon als eine Art Partner zur Seite: So startet der Protagonist zum Beispiel mit einem Evoli, während Nobunaga sich von einem Zekrom und Shingen von einem Groudon unterstützen lassen. Ersten Informationen zufolge sollen Taschenmonster aus allen fünf Generationen im Spiel auftauchen. Genaueres zum Gameplay war bis zum Redaktionsschluss noch nicht bekannt, wird aber vermutlich Mitte Januar im japanischen Manga-Magazin **CoroCoro Comics** enthüllt. Der Soundtrack des Spiels macht jedoch schon jetzt einen guten Eindruck und unterstützt die Atmosphäre mit Japano-Klängen gekonnt.

Vielversprechend!

Insgesamt erinnert das Crossover an die Kooperation zwischen der Pokémon Company und Fushigi no Dungeon, aus der letztlich die auch hierzulande mit fünf Teilen erfolgreiche **Pokémon Mystery Dungeon**-Reihe hervorging. Ebenso wie **Fushigi no Dungeon** besitzt **Nobunaga no Yabō** eine lange Tradition, seitdem 1983 der erste Spielableger erschien, und ist bereits auf über zwölf Systemen mit einem Spiel bedacht worden. Der aktuellste Vertreter der populären Reihe kam übrigens im März 2010 für die Xbox 360 und PlayStation 3 heraus. ■

Viel ist über Akechi Mitsuhide noch nicht bekannt, aber er scheint wie Lapras auf Eis-Pokémon zhu setzen.



Teilweise werden die Pokémon auch mit großen Greifhänden über das Spielfeld gehoben – wie hier Metagross.

MEINUNG
MAX DREWS

„Ob der Erfolg der **Mystery Dungeon**-Reihe wiederholt werden kann?"

Für das Crossover spricht der Erfolg, den **Pokémon** in Verbindung mit **Fushigi no Dungeon** landen konnte, sowie die meist gute Qualität der Taschenmonster-Spiele allgemein. Ein Debakel wie bei **Pokémon Dash** wird uns nicht bevorstehen, und das, was ich bisher an Artworks und Screenshots gesehen und an Musik gehört habe, macht Lust auf mehr.

WERTUNGSTENDENZ NICHT MÖGLICH

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …

VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO

- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA

- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // nimmt …

… sich Zeit, um Mario Kart für die N-ZONE Super-Liga zu trainieren. Nachdem es anfangs fast nur Niederlagen gegen die N-ZONE-Leser hagelte, dreht Thomas täglich seine Runden, um konkurrenzfähig zu sein. Bald schon wird er die Liga rocken – zumindest in Gedanken.

… Redewendungen zu wörtlich. Die heimische Garage mitsamt dem Sommerschätzchen ist nach einem dummen Missgeschick mit Scherben übersät, das Glück bleibt bislang dennoch aus.

Christoph Kraus //blickt …

… ins Schwarze. Um genauer zu sein: Auf die Innenseite seiner Augenlider. Nach ein paar Tagen haben sich seine Glubscher dann aber wieder von dem lästigen bakteriellen Infekt erholt und Christoph sieht gestochen unscharf wie eh und je!

… auf die Releaselisten 2012. Und die sehen nicht einmal so schlecht wie befürchtet aus: Sowohl auf der Wii als auch auf dem 3DS kommen in den ersten Monaten des Jahres einige coole Spiele auf uns zu.

Sebastian Stange // hat sich …

… zu Weihnachten beschenkt! Es ist ein neues Objektiv für die Kamera geworden. Eine schicke kleine Festbrennweite. Jaja… ich hänge immer noch tief in dieser Foto-Geschichte drin. Macht halt echt Spaß!

… in 3D-Welten gestürzt. Weihnachten in der Provinz, fern von Handy-Netz und DSL? Dank Nintendo 3DS kein Problem. Endlich konnte ich die neuen Spielehits für das 3D-Handheld ausführlich zocken. Ein großer Spaß! Weihnachten sollte öfter sein!

Uwe Hönig // ist …

… infiziert! Genauer gesagt hat sich Uwe den extrem ansteckenden **Mario Kart**-Virus eingefangen und klebt seit der Veröffentlichung des siebten Serienablegers regelrecht an seinem 3DS!

… begeistert von **Metal Gear Solid 3D Snake Eater**! Eine fast fertige Vorschau-Version wartete nach dem Winterurlaub bereits auf seinem Schreibtisch, wodurch die exakt einmonatige **Mario Kart**-Dauerbelagerung im 3DS-Modulschacht prompt beendet wurde!

Matthias Schöffel // hat …

… keinen guten Vorsatz für 2012 gefasst. Bringt ja eh nichts.

… den ultimativen Musiktipp für euch. Nein, nicht das neue Album von Dave. Der rührt ja selbst seit Monaten die Werbetrommel. Ich hätte da noch was anderes zu empfehlen: http://the666.de. Böse Musik für Konsoleros. Gitarre, Schlagzeug, Geschrei plus Nintendo-Gefiepe. Hat man so noch nicht gehört. Naheliegender Anspieltipp: „Hail to Mario".

David Mola // schielt …

… offenbar zu viel oder zu wenig, um den 3D-Effekt vom Nintendo 3DS richtig genießen zu können. Egal welches Spiel ich auch zocke, immer geht der Finger zuerst an den 3D-Regler und dreht den Effekt komplett raus. Ich bin komisch.

… (laut Matthias) wohl zurecht auf eine Karriere als Rockstar. Das Album meiner Band ist fertig und erscheint am 10. Februar. Seht selbst: www.effloresceonline.com Was meint ihr? Top oder Flop?

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

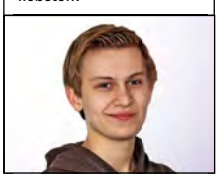
… atmet durch: Das Gröbste ist überstanden: Die Spielehits des Winters sind fast allesamt erschienen, so dass auch für unseren Online-Kollegen durchatmen angesagt ist. Doch stehen bereits für die ersten Monate schon wieder interessante Games in den Startlöchern, die David bereits ins Auge gefasst hat.

MARCUS SCHWATKE

… freut sich auf seinen Zockerurlaub. So viele Top-Titel wollen derzeit gespielt werden: **Zelda: Skyward Sword, Skyrim, Rayman Origins** und **Star Wars: The Old Republic**. Ein straffes Programm, das sich unser Praktikant für seine freien Tage vorgenommen hat. Mal sehen, wie viel er davon letztendlich schaffen wird.

MAX DREWS

… erwartet 2012 mit Spannung. Neben großen Nintendo-Neuerscheinungen, allen voran die Wii U, wirft auch sein Abitur seine Schatten voraus. Das muss genauso wie die Zeit danach an der Uni gut vorbereitet werden: Welches Studienfach ist das richtige, in welche Stadt möchte man am liebsten?



MARKUS MAHNS

… blickt in die Zukunft. Und die sieht mit **Lego Herr der Ringe, Madgascar 3, Ice Age 4,** Wii U und den vielen weiteren Ankündigungen sehr rosig aus. Allerdings müssen die Spiele bald erscheinen, schließlich endet die Welt laut Maya-Kalender am 21.12.2012! Davor wollen wir doch alle noch etwas Spaß haben, oder?

LUKAS SCHMID

… ist im RPG-Fieber. Nachdem Lukas sich so richtig in **Zelda:Skyward Sword** austoben durfte, hatte er in diesem Monat erneut Glück: Endlich durfte er eine nahezu finale und bereits lokalisierte Fassung des heiß erwarteten RPGs **The Last Story** stundenlang spielen. Seine Eindrücke schildert er euch in der Vorschau ab Seite 22.

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	STRASSEN DES GLÜCKS (Wii)	CRUSH 3D (3DS)	RESIDENT EVIL: REV. (3DS)	ACE COMBAT (3DS)
FLOP-TITEL	ALARM FÜR COBRA 11 (3DS)	SCHLAG DEN RAAB 2 (3DS)	ALARM FÜR COBRA 11 (3DS)	SCHLAG DEN RAAB 2 (3DS)
RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)	∅ **WERTUNG: 9,0** Test S. 40	Puh, solche Horror-Spiele sind ja nicht ganz so mein Ding. Ich mag es eher, wenn sich Luigi vor Geistern gruselt. Aber ich muss neidlos anerkennen: Das ist technisch wie spielerisch ein wirklich toller Titel! **8**	Schönes Ding! Der 3DS-Ableger führt die Gruselreihe zu alter Stärke zurück: Heftiger Horror, ständige Spannung und aufregende Erkundung. Ein echter 3DS-Hit, über den ich mich wirklich freue! **9**	Ein Meisterwerk: Genauso ein **Resi** habe ich mir in den letzten Jahren gewünscht! Die Reihe kehrt auf dem 3DS zu ihren Wurzeln zurück und bietet ein 1A-Spielerlebnis mit tollen Schockmomenten. **9**	Bereits das serienuntypische Actionfest **The Mercenaries 3D** hat mir gut gefallen. Doch mit **Revelations** setzt Capcom noch eins obendrauf und erfreut alle Fans mit klassischem **Resi**-Gameplay! **9**
STRASSEN DES GLÜCKS (Wii)	∅ **WERTUNG: 7,25** Test S. 46	Bei **Resi** war ich raus, das hier ist dafür aber genau mein Ding. Ich mag Brettspiele – ob virtuell, wie bei **Mario Party**, oder in echt, wie bei **Monopoly**. Und das hier ist ein echt guter Vertreter der virtuellen Sorte! **8**	Schon früher, zu den alten Brettspielzeiten, mochte ich dieses Genre nicht. Auch **Mario Party** war nie mein Ding. Ich brauche mehr Tiefgang, mehr Strategie und weniger knallbunte Inszenierung! **6**	Allein würde ich **Straßen des Glücks** wohl nicht spielen, aber gemeinsam mit ein paar Freunden macht es richtig Laune. Dennoch würde ich letztendlich doch lieber zu einem richtigen Brettspiel greifen. **7**	In puncto Brettspiele bevorzuge ich normalerweise reales Zocken auf dem Wohnzimmertisch. **Straßen des Glücks** konnte mich trotzdem fesseln, vor allem im gelungenen Mehrspielermodus. **8**
ACE COMBAT: A.H. LEGACY (3DS)	∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 48	Schön fetzig ist Namco Bandais Flugzeug-Actionspiel ja schon, da bin ich echt beeindruckt. Aber auf Dauer ist's mir einfach zu monoton, immer neue Gegner-Wellen wegzuballern. Da muss mehr gehen! **7**	Auch wenn der Spielverlauf ab und an regelrecht in Fleißarbeit ausartet, mag ich die toll inszenierte Luftkampf-Action. Beim Zerlegen gegnerischer Jets in packenden Dogfights wird mir nicht langweilig. **8**	Der Umfang könnte etwas großzügiger sein, doch gefällt mir **Ace Combat** trotzdem sehr gut. Das Fliegen fühlt sich toll an, sieht ansprechend aus und die Auswahl an Fliegern stimmt. **8**	Endlich ist auch für den 3DS ein **Ace Combat**-Ableger erhältlich. Wie von der Serie gewohnt, könnt ihr euch auf actionreiche Dogfights freuen, inklusive cooler 3D-Grafik und eines super Fluggefühls! **8**
SCHLAG DEN RAAB 2 (3DS)	∅ **WERTUNG: 5,5** Test S. 49	Ich mag den Raab ja wirklich gern, bei seinem neuen 3DS-Spiel muss ich aber die Pfui-Kelle zücken! Na, kennt die noch wer? Aber zurück zum Spiel: Das ist auf dem 3DS einfach nicht gut aufgehoben. **6**	Also nee, was soll das denn? Der heitere Spaß-Wettkampf macht als Heimkonsolenspiel ja wirklich Sinn und Laune, auf dem Handheld ist das Ding aber so zu Hause wie Mario in Hyrule. Nämlich gar nicht! **4**	Auf der Wii gefällt mir das neue **Raab**-Spiel eindeutig besser, nicht zuletzt weil man auf der Heimkonsole – im Gegensatz zum 3DS-Spiel – vernünftig gegen andere menschliche Mitspieler zocken kann. **6**	Die Atmosphäre der TV-Show kommt prima rüber, was nicht zuletzt an den über 350 Original-Sprachsamples von Stefan Raab liegt. Am heimischen Fernseher macht das Spielkonzept jedoch mehr Spaß! **5**
CRUSH 3D (3DS)	∅ **WERTUNG: 7,25** Test S. 52	Ohje, ein Grübel-und-Knobel-Spiel? Ich mag **Dr. Kawashimas** rasante Rechen-Runden, hier dreht sich aber alles um ein Konzept, das ich ähnlich bereits aus **Paper Mario 2** kenne. Ist mir auf Dauer zu öde! **7**	Ein toller Knobel-Brocken, der zwar seine Macken hat, mich aber durch die Mechanik überzeugt. Ich liebe diese regelrecht anstrengenden Grübeleien, zu denen mich der Titel zwingt. Da rauchen die grauen Zellen! **8**	Segas **Crush 3D** ist ein unscheinbares Geschicklichkeitsspiel, das durchaus seinen Reiz hat. Dieser liegt weniger bei der Technik als bei der interessanten Spielmechanik, die ordentlichen Spielspaß bietet. **8**	Über 50 knifflige Levels sorgen für herausfordernden Puzzle-Spaß und die Aktivierung eurer Hirnwindungen. Dank eines Hilfe-Systems könnt ihr euch Tipps geben lassen, wenn ihr in einer Sackgasse steckt! **7**
ALARM FÜR COBRA 11 (3DS)	∅ **WERTUNG: 4,5** Test S. 53	Bei einer solchen Rennspiel-Gurke spare ich mir das Geld und kaufe mir stattdessen so eine Holzperlen-Unterlage für meinen Autostitz. Ich glaube, das sorgt für mehr Fahrspaß als dieser 08/15-Raser! **4**	Oh je. Kurz nach einem **Mario Kart 7** ist diese Rennspielchen so richtig überflüssig. Weder technisch noch spielerisch überzeugt das Teil. Ich rase da lieber als Yoshi über Wuhu-Island. Yippieh! **4**	Ich bin eigentlich sehr leidensfähig, was Rennspiele anbelangt, aber diesem 3DS-Spielchen kann selbst ich nichts abgewinnen. Das Gameplay ist platt und repetetiv, die Technik ist auf demselben Niveau. **5**	Leider bietet das neueste **Alarm für Cobra 11**-Spiel nicht sonderlich viel Spielspaß und recht unspektakuläre 3D-Grafik. Selbst hartgesottene Fans der TV-Serie werden damit nicht zufrieden sein! **5**

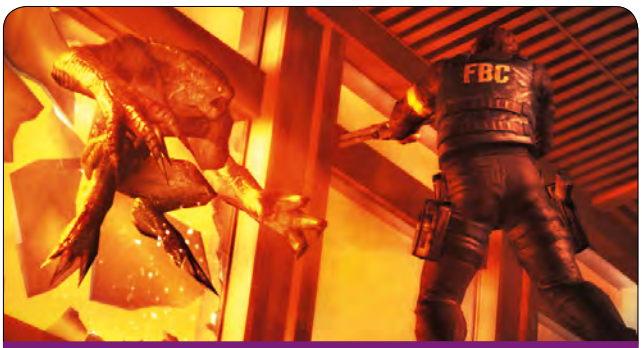
Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JANUAR		
Wild West Shootout	F + F	16. Januar I 2012
FEBRUAR		
Dragon's Lair Trilogy	NBG	23. Februar I 2012
The Last Story	Nintendo	24. Februar I 2012
Wild Adventures	Bigben	24. Februar I 2012
Zumba Fitness 2	505 Games	23. Februar I 2012
2012		
Attack at the Movies	505 Games	2012
Beat the Beat: Rhythm Paradise	Nintendo	2012
Cabela's Big Game Hunter 2012	Activision	März I 2012
Club Penguin Spieltag	Disney Interactive	8. März I 2012
Dance Sensation	505 Games	2012
Dragon Quest Collection	Square Enix	2012
Dragon Quest X	Square Enix	2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	Sommer I 2012
Mario Party 9	Nintendo	März I 2012
Pandora's Tower	Nintendo	2012
PokéPark 2: Wonders Beyond	Nintendo	16. März I 2012
Tales of Graces	Namco Bandai	2012
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2012
We Sing Pop	Nordic Games	2012
We Sing 80's	Nordic Games	2012
Winter Sports 2012	PQube	2012

DS/DSi

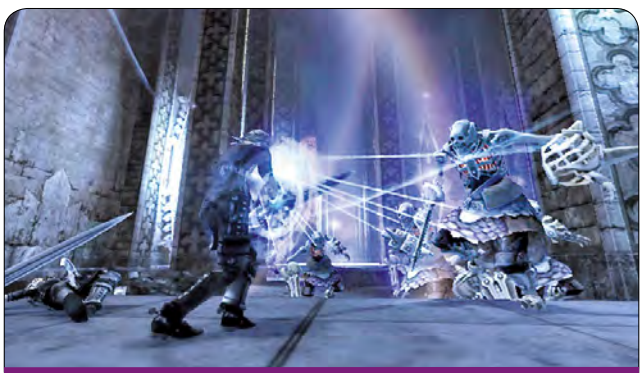
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JANUAR		
Heroes of Hellas 2: Olympia	S.A.D.	6. Januar I 2012
Sternenschweif: Das Geheimnis im Zauberwald	Schmidt Spiele GmbH	26. Januar I 2012
FEBRUAR		
Cradle of Persia	Rondomedia	21. Februar I 2012
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	24. Februar I 2012
2012		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2012
Club Penguin: Elite Penguin Force	Disney Interactive	8. März I 2012
Inazuma Eleven 2: Blizzard	Nintendo	2012
Inazuma Eleven 2: Firestorm	Nintendo	2012
Jewel Quest 5: The Sleepless Star	dtp Entertainment	23. März I 2012
Landwirtschafts-Simulator 2012	astragon	31. März I 2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	Sommer I 2012
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	Nicht bekannt



Resident Evil: Revelations (3DS) **27. Januar 2012**

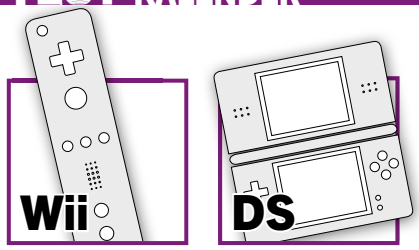
3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JANUAR		
3D Game Collection	Mastertronic	31. Januar I 2012
50 Denk- und Logikspiele	rondomedia	31. Januar I 2012
Crush3D	Sega	13. Januar I 2012
Resident Evil: Revelations	Capcom	27. Januar I 2012
VVVVVV	Nicalis	Januar I 2012
FEBRUAR		
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	3. Februar I 2012
Fantasy Pets 3D	Ubisoft	2. Februar I 2012
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Februar I 2012
Monster 4x4	Ubisoft	2. Februar I 2012
One Piece: Unlimited Cruise Special	Namco Bandai	24. Februar I 2012
Pac-Man Party 3D	Namco Bandai	10. Februar I 2012
Pinball Hall of Fame	Bigben	10. Februar I 2012
Puzzler Crosswords 3D	Ubisoft	2. Februar I 2012
Rayman Origins	Ubisoft	Februar I 2012
Tekken 3D Prime Edition	Namco Bandai	17. Februar I 2012
2012		
4 Elements	dtp Entertainment	23. März I 2012
Animal Crossing	Nintendo	2012
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2012
Azada	dtp Entertainment	23. März I 2012
Carnival Games	Take 2	2012
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2012
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2012
Crash Time 4	PQube	2012
Funky Barn 3D	Ubisoft	März I 2012
Heroes of Ruin	Square Enix	2012
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	März I 2012
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	2012
Landwirtschafts-Simulator 2012	astragon	29. März I 2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	Sommer I 2012
Luigi's Mansion 2	Nintendo	2012
Mario Tennis	Nintendo	2012
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	2012
Paper Mario	Nintendo	2012
Professor Layton 5	Nintendo	2012
Rhythm Thief und der Schatz des Kaisers	Sega	30. März I 2012
The Rolling Western	Nintendo	Nicht bekannt
Treasures of Montezuma 2	dtp Entertainment	23. März I 2012



The Last Story (Wii) **24. Februar 2012**

Tekken 3D Prime Edition (3DS) **17. Februar 2012**



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

Wii

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
23. Februar	Zumba Fitness 2	505 Games
23. Februar	Dragon's Lair Trilogy	NBG
24. Februar	The Last Story	Nintendo
24. Februar	Wild Adventures	Bigben

Vorschau S. 22

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
26. Januar	Sternenschweif: Das Geheimnis im Zauberwald	Schmidt Spiele
21. Februar	Cradle of Persia	Rondomedia
24. Februar	Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai

24.02. WILD ADVENTURES

HERSTELLER: BIGBEN I GENRE: SIMULATION

Mit **Wild Adventures** erwartet euch ein regelrechtes Männer-Paket! Das Bundle enthält neben den beiden Spielen **Xtreme Fishing** und **Deer Drive** auch noch passendes Plastikzubehör in Form einer Angel und eines Gewehrs. Dank Vierspielermodus, 72 Missionen in 16 Umgebungen und mehr als 150 Auszeichnungen steht eurem nächsten umfangreichen Jagdausflug nichts mehr im Wege.

23.02. ZUMBA FITNESS 2

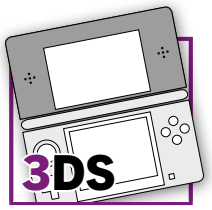
HERSTELLER: 505 GAMES I GENRE: SPORT

Selbstverständlich steht auch beim zweiten Teil von **Zumba Fitness** euer persönliches Ganzkörper-Workout im Vordergrund. Durch die schweißtreibenden Trainingssessions führen euch die originalgetreu nachgebildeten Zumba-Lehrer Tanya Beardsley, Gina Grant und Beto. Die effektiven Trainingseinheiten auf Basis des Zumba-Systems stehen als Workouts mit einer Zeitvorgabe von 20, 45 oder 60 Minuten zur Verfügung. Für volle Bewegungsfreiheit wandert die Wii-Fernbedienung derweil in den mitgelieferten Gürtel!

23.02. DRAGON'S LAIR TRILOGY

HERSTELLER: NBG I GENRE: ACTION

Mit **Dragon's Lair Trilogy** erscheinen erstmals Umsetzungen der Laserdisk-Automaten von Don Bluth für Wii. Die Bezeichnung „Trilogy" ist etwas verwirrend, denn von **Dragon's Lair** gibt es nur zwei Teile. Das dritte Spiel im Bunde ist **Space Ace**, bei dem es sich um den inoffiziellen **Dragon's Lair**-Nachfolger – Weltraumumgebung und ein neuer Hauptheld – handelt. Obwohl die Games spielerisch mau sind, lässt sich ein gewisser Kultstatus nicht bestreiten.



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 40	27. Januar	Resident Evil: Revelations	Capcom
	Januar	VVVVVV	Nicalis
	2. Februar	Fantasy Pets 3D	Ubisoft
	2. Februar	Puzzler Crosswords 3D	Ubisoft
	2. Februar	Monster 4x4	Ubisoft
	3. Februar	Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai
	10. Februar	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega
	10. Februar	Pac-Man Party 3D	Namco Bandai
	10. Februar	Pinball Hall of Fame	Bigben
Vorschau S. 30	17. Februar	Tekken 3D Prime Edition	Namco Bandai
	24. Februar	One Piece: Unlimited Cruise Special	Namco Bandai
	Februar	Rayman Origins	Ubisoft

24.02. ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE SPECIAL

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: ACTION-ADVENTURE

Beim 3DS-Titel **Unlimited Cruise Special** handelt es sich um ein Remake des Wii-Spiels **One Piece Unlimited Cruise 1: Der Schatz unter den Wellen**. Immerhin spendierten die Entwickler dem Remake nettes Bonusmaterial wie den Marineford-Modus. Hier gilt es, in einer Serie von Einzelkämpfen verschiedene Ereignisse aus der Anime-Serie nachzuspielen. Das Hauptabenteuer bietet darüber hinaus umfangreichen Spielspaß mit Ruffy und den zahllosen anderen bekannten **One Piece**-Charakteren – inklusive schöner 3D-Optik!

10.02. PAC-MAN PARTY 3D

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: MINISPIELE

Pac-Man ist zurück und kämpft diesmal mit neuen Mitteln gegen die altbekannten Geister. Die uralte Rivalität zwischen dem gelben Pillenmampfer und seinen Traditionsgegnern wird diesmal in Form von Minispielen ausgefochten. Wer futtert am schnellsten die meisten Spaghetti? Wer fängt die dicksten Fische? Die über 50 enthaltenen Minispiele sind zu viert gleichzeitig spielbar, sogar mit nur einem einzigen Spielmodul.

FEBR. RAYMAN ORIGINS

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: JUMP & RUN

Das geniale Jump & Run **Rayman Origins** erscheint bald auch für den Nintendo 3DS und dürfte klasse 3D-Effekte bieten. Schließlich wirkt bereits die Heimversion dank der detaillierten und in mehreren Ebenen dargestellten Hintergrundoptik äußerst plastisch und durch die Fähigkeiten des 3DS dürfte dieser Tiefeneffekt noch besser zur Geltung kommen. Leider erreichten uns bis zum Redaktionsschluss keine Informationen, ob die Mobilfassung über einen Vierspielermodus verfügen wird.

10.02. MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

HERSTELLER: SEGA I GENRE: SPORT

Die Wii-Version von **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012** ist ja schon seit ein paar Wochen erhältlich und bietet gewohnt witzige Minispielkost. Nun steht das Spiel für den Nintendo 3DS in den Startlöchern, natürlich inklusive schöner 3D-Grafik. Außerdem werden bei den über 50 Disziplinen für bis zu vier Teilnehmer sämtliche Fähigkeiten der Mobilkonsole verwendet, um die verschiedenen Sportarten auf spaßige Weise zu simulieren. Bleibt zu hoffen, dass die 3D-Grafik beim Einsatz der Bewegungssteuerung gut zu erkennen ist.

3DS N-ZONE SPIEL DES MONATS

3DS

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 27. Januar 2012

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Text | Thomas Eder

Mit dem neuesten Ableger der Horror-Serie besinnt sich Capcom auf die alten Qualitäten seiner Erfolgsreihe – und liegt damit genau richtig!

Mittlerweile sind es 15 Jahre, die Capcoms Survival-Horror-Spielereihe auf dem Buckel hat. Nach den letzten Ablegern für die PS3, Xbox und auch den 3DS mehrten sich kritische Stimmen aus den Reihen der Fans – **Resident Evil 5** und **Mercenaries** hätten sich zu sehr von ihren Wurzeln entfernt und Story und Atmosphäre zugunsten der Balleraction vernachlässigt. **Revelations** wartet daher mit einer großen Story, düsteren Spielumgebungen, einer schaurigen Atmosphäre und trotzdem einer Menge Action auf – und das auf dem Nintendo-Handheld! Der 3DS wird erwachsen. ■

SPANNUNG GARANTIERT

Alte Bekannte, neue Gesichter, Bioterror-Organisationen und Killerviren – eben genau das, wonach sich die Resi-Fans gesehnt haben!

Nachdem uns in **Resident Evil: Mercenaries** lediglich das nackte **Resi**-Gameplay ohne jegliche Hintergrundgeschichte geboten wurde, legten die Entwickler bei **Revelations** großen Wert auf eine spannende Story, wie wir sie von den Fassungen für Heimkonsolen kennen.

Die Handlung wird dabei anfangs in Rückblenden erzählt, was einen schönen Einstieg darstellt. Zuerst schlüpft ihr in die Rolle der aus den Vorgängern bekannten Jill Valentine, die in Begleitung des Serienneulings Parker auf dem verlassenen Kreuzfahrtschiff „Queen Zenobia“ nach ihrem früheren Partner Chris Redfield sucht. Dieser ist auf dem Kahn bei Nachforschungen gegen einen Virus der Vereinigung Veltro spurlos verschwunden – sein letztes Lebenszeichen war ein Notsignal. Die nächste Rückblende entführt euch in die einst von Mutanten belagerte und nach einem Gegenschlag der Menschen verwaisten Stadt Terragriga, wo ihr mit Jill und Parker im Auftrag der BSAA, einer Organisation gegen Bioterrorismus, den Strand nach Biomasse untersucht. Zurück auf der Queen Zenobia bekommt ihr es dann mit den „BOW“ genannten Gegnern zu tun, bevor ihr euch im nächsten Abschnitt als Chris in Begleitung seiner neuen Partnerin Jessica in einer Eiswüste und an einer Flugzeugabsturzstelle herumtreibt. Nach und nach erfahrt ihr mehr über die Geschehnisse, Zusammenhänge und Hintergründe der Story – ihr erlebt etwa die Flucht aus Terragriga vor den BOWs und weitere in der Vergangenheit liegende Ereignisse. So springt ihr häufig zwischen den Schauplätzen, was einerseits für Abwechslung sorgt, andererseits auch etwas über die überschaubare Anzahl an wirklich unterschiedlichen Umgebungen hinwegtäuscht. Aber nicht nur die Schauplätze wechseln oft: Neben den beiden aus Jill und Parker sowie Chris und Jessica bestehenden Teams spielt ihr mit einem weiteren, teils etwas albern aus der Reihe tanzendem Duo: Quint und Keith, die mit ihrer unbekümmerten Art für etwas Humor und frischen Wind im Spielverlauf sorgen.

Die Story und deren Inszenierung sind den Entwicklern von Capcom hervorragend gelungen, sodass **Revelations** sich nicht hinter den großen Teilen der **Resi**-Reihe verstecken muss und von **Mercenaries** enttäuschte Handheld-Horror-Fans wieder glücklich stimmen wird.

Einer der weitläufigen Schauplätze des Spiels ist das verlassene Kreuzfahrtschiff „Queen Zenobia“.

Bioterror, Viren, Mutanten und Verrat – die serientypische Story fesselt von der ersten Minute an.

Das dritte Team, das ihr in der Kampagne steuert, besteht aus den Serienneulingen Quint und Keith.

TOLLE ACTION, SIMPLE RÄTSEL

Rückkehr zu alten Stärken: Spielerisch geht Capcom keine Experimente ein. Gut so!

Das Gameplay erinnert an das legendäre **Resident Evil 4**, in dem der Schwerpunkt auf der Action liegt. Von der Ballerorgie **Mercenaries** ist **Revelations** dennoch weit entfernt, denn trotz der vielen Kämpfe müsst ihr stets auch sehr bedacht vorgehen und etwa Munition sparen, Gegner analysieren oder auch mal euren Partner ranlassen. Besonders die fast durchgehend herrschende Knappheit an Munition erlaubt es euch nicht, wild durch die Gegend zu ballern.

Mit eurer Spielfigur, auf die ihr meistens von hinten und beim Zielen und Schießen über die Schulter blickt, durchstreift ihr die Abschnitte und sammelt dort Informationen und fürs Weiterkommen wichtige Items wie etwa Schlüssel oder Embleme ein. Wie zuvor seid ihr dabei in der Bewegungsfreiheit etwas eingeschränkt – während ihr euch kinderleicht über Geländer schwingt, wird die Spielwelt oft von kniehohen Objekten begrenzt, über die ihr nicht hinwegkommt, und das auch nicht sollt. Dies kann jedoch verschmerzt werden, da es dem Spielspaß keinen Abbruch tut. Eine Schwäche beim Gameplay hingegen sind die Rätsel, die zumeist aus sehr simplen Schiebeaufgaben bestehen. Der Anspruch dabei hält sich stark in Grenzen, ebenso wie Standardaufgaben à la „Hole Schlüssel X aus Raum Y, um den Raum X zu öffnen“. So streift ihr oft mehrmals dieselben Laufwege in den Abschnitten entlang, nur um irgendein Teil zu beschaffen. Doch ist auch dies halb so wild: Auf euren Touren wird euch dank der hartnäckigen BOWs ganz sicher nicht langweilig werden! Wie in den meisten **Resi**-Spielen existieren in **Revelations** auch wieder in den Abschnitten verteilte Kisten, in denen ihr Items und Ausrüstungsgegenstände lagern könnt, die nicht mehr in euer begrenztes Inventar passen. Apropos Inventar: Durch die häufigen Wechsel zwischen den drei Teams habt ihr deren verschiedene Inventare schwer im Überblick – gelegentlich nervt es, wenn man eine neue Episode beginnt und dann wieder einmal mit leeren Händen dasteht, obwohl man sich gerade noch gut eingedeckt hat. Eine Möglichkeit, frei während des Spielens zu speichern, existiert nicht – das Spiel gibt euch Checkpoints vor, die doch recht weit auseinanderliegen.

Wild durch die Gegend ballernd kommt ihr in **Revelations** nicht weit. Stattdessen müsst ihr Munition sparen – egal wie brenzlig die Situation auch sein mag!

Die Rätsel sind nur wenig anspruchsvoll und beschränken sich auf simple Spielchen, bei denen in der Regel der Touchscreen zum Einsatz kommt.

„Die ständige Knappheit an Munition erlaubt es euch nicht, wild durch die Gegend zu ballern“

SCANNEN, BASTELN, BALLERN UND MEHR

Diese neuen Spielzeuge nehmt ihr mit ins Abenteuer.

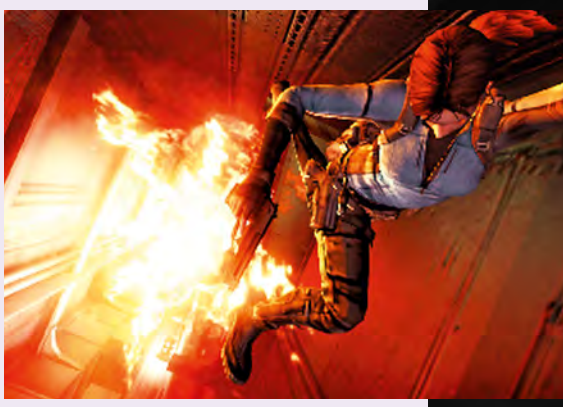
In **Revelations** erwartet euch ein reichhaltiges Angebot an Waffen und Ausrüstungsgegenständen. Neu ist der Genesis-Scanner, mit dem ihr Biomasse analysiert. Wenn ihr lebende oder ausgeschaltete Gegner scannt, bekommt ihr dafür immer wieder Heilkräuter. Auch zum Aufspüren versteckter Gegenstände, die ihr ohne Genesis nicht erkennen würdet, eignet sich das neue Spielzeug. Besonders in den höheren Schwierigkeitsstufen ist der Einsatz des Genesis-Bioscanners unverzichtbar, da ihr so eure knapp bemessenen Munitionsvorräte und Gesundheit aufstocken könnt. Eure Waffen könnt ihr im Spielverlauf dank eines clever durchdachten Upgade-Systems aufrüsten und modifizieren – außerdem erwarten euch ein paar interessante Items wie besondere Granaten, die vor der Explosion erst noch Gegner anlocken. Diese Neuerungen bereichern das Gameplay, verleihen dem Spiel mehr Tiefgang und trösten zumindest ein wenig über die simplen Rätsel hinweg.

Scannen lohnt sich! Ihr könnt versteckte Gegenstände finden und erhaltet außerdem noch Heilkräuter für das Scannen von Gegnern.

TECHNIK MIT WOW-EFFEKT

Bei der Grafik und dem Sound lässt Capcom mal wieder nichts anbrennen.

Bringen wir's mit nur wenigen Worten auf den Punkt: **Revelations** sieht fantastisch aus – vor allem in Verbindung mit dem hervorragenden, zusätzlich im Spiel regulierbaren 3D-Tiefeneffekt! Bereits bei unseren ersten Anspielsessions hat uns die Grafik mit ihren tollen Details, Effekten und Animationen beeindruckt, doch wir waren skeptisch, ob das hohe technische Niveau den gesamten Spielverlauf über gehalten wird. Und ja: Auch wenn es die ein oder andere weniger ansehnliche Ecke in den Spielumgebungen gibt, ist die Gestaltung der Spielwelt insgesamt sehr gelungen. Dasselbe gilt auch für die Spielfiguren, die nicht nur top aussehen, sondern zudem auch noch gut vertont wurden. So wurden Synchronsprecher für die deutsche Sprachausgabe eingesetzt, die bis auf kleine Ausnahmen einen ordentlichen Job abgeliefert haben. Auf Wunsch könnt ihr das Spiel aber auch auf Englisch mit den Originalsprechern genießen. Die cineastische Musikuntermalung passt sich dem Geschehen auf dem Bildschirm an und trägt wie die Soundeffekte viel zur gelungenen Atmosphäre bei – Kopfhörer sind beim Spielen von **Revelations** Pflicht!



Die cineastischen Zwischensequenzen sind auch aus technischer Sicht hervorragend gemacht.

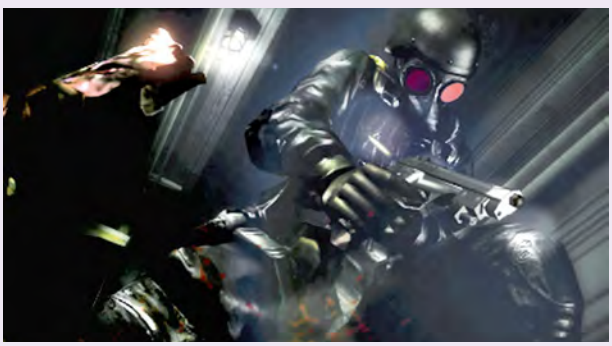
Der vorbildlich eingesetzte 3D-Effekt kann zusätzlich zu dem Schieberegler auch noch in den Spieleinstellungen in drei Intensitätsstufen geregelt werden.

Das Design der Gegner ist gewohnt genial: Stellt euch auf zahlreiche Widersacher und natürlich auf spektakuläre Bossfights ein!

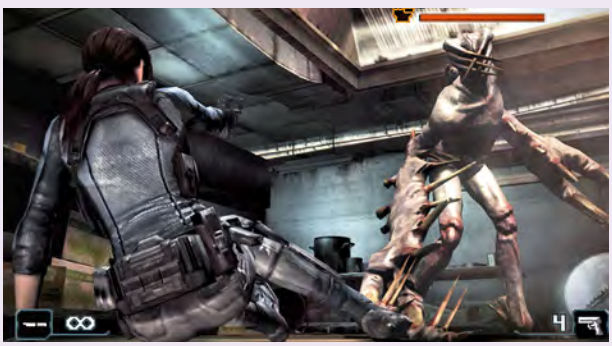
FURCHT UND SCHRECKEN!

Im neuesten Ableger der Survival-Horror-Reihe haben die Entwickler großes Augenmerk auf eine gruselige Atmosphäre gelegt!

Aus dem Zusammenspiel zwischen der hervorragenden Optik und dem gelungenen Sound ergibt sich eine herrlich schaurige Atmosphäre, wie man sie bislang in nur sehr wenigen Handheldspielen erleben durfte. Im Spielverlauf erwarten euch zig Schreckmomente – während ihr in einem Moment noch in beklemmender Stille umherstreift, findet ihr euch im nächsten inmitten knallharter Balleraction, was akustisch auch dementsprechend treibend untermalt wird. Selbst Kleinigkeiten wie Geräusche, die eine Ratte von sich gibt, jagen einem schnell einen Schrecken ein. Man merkt an vielen Stellen, wie sehr sich die Entwickler ins Zeug gelegt haben, eine düstere Atmosphäre wie in den legendären ersten Teilen zu schaffen, was ihnen offensichtlich auch bestens gelungen ist. Und das ganz ohne eine krass übertriebene Gewaltdarstellung, wie es das USK-16-Logo auf der Spieleverpackung bereits andeutet. Auf platzende Köpfe und gewaltige Blutfontänen müsst ihr also verzichten, wobei das der einzigartigen Atmosphäre des Spiels auf keiner Weise schadet.



Die düstere Atmosphäre ist eine der vielen Stärken des neuesten Teils der Serie.



Die Inszenierung der Action wie auch der ruhigeren Abschnitte ist kinoreif!

VIEL ZU TUN

Langeweile? Fehlanzeige! Auch nach dem Durchspielen hat Revelations seinen Reiz.

Mit etwa 10 Stunden Spielzeit hat euch bereits die Kampagne einiges zu bieten, doch auch nach deren Abschluss stecken noch zig Stunden Spielspaß in dem kleinen grauen Modul. So könnt ihr euch nach dem Durchspielen erneut in die Kampagne stürzen – inklusive aller beim erstmaligen Durchlauf gesammelten Waffen und Items sowie mit einem höheren Schwierigkeitsgrad. Außerdem schaltet ihr den Raubzug-Modus frei, in dem ihr in modifizierten Abschnitten der Kampagne eure Treffsicherheit und Schnelligkeit unter Beweis stellen dürft. Das Besondere an diesem kurzweiligen Extra-Modus, der an das schnelle **Mercenaries**-Gameplay erinnert: Ihr könnt lokal und online mit einem menschlichen Mitspieler auf Beutezug gehen. Als Motivation hierfür dienen zusätzliche Fähigkeiten, Waffen und Items, mit denen eure Spielfigur durch das Einlösen erspielter Kampfpunkte auf- und ausrüstet. Hierfür stehen euch neben den Hauptnoch einige Nebencharaktere aus der Kampagne zur Auswahl. Der Raubzug-Modus ist eine wahre Bereicherung und trägt viel zur großen Langzeitmotivation von **Revelations** bei – ebenso wie das in beiden Spielmodi enthaltene Medaillen-Rang-System und die vielen Herausforderungen.

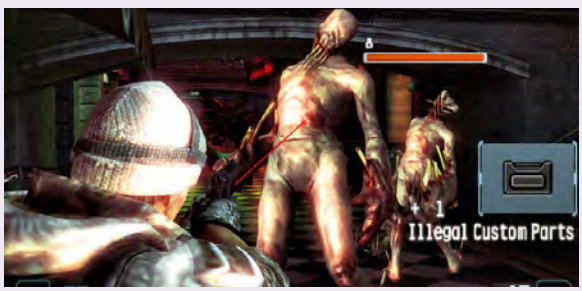
Nachdem ihr die Kampagne einmal durchgespielt habt, schaltet ihr den Raubzug-Modus frei, den ihr lokal und online mit einem Mitspieler zocken könnt.

Bei euren Raubzügen kommt es auf Geschwindigkeit und Zielgenauigkeit an – belohnt werdet ihr dafür mit Waffen, Items und Fähigkeiten.

ALLES BESTENS IM GRIFF

Bei der Steuerung punktet Revelations mit sinnvollen Neuerungen!

Auch ohne Circle Pad lässt sich **Revelations** gut spielen, obwohl das Zocken mit der neuen Hardware dank dem zweiten Analogstick und zusätzlichen Schultertasten eindeutig angenehmer und präziser ist. Ohne Circle Pad stehen euch drei verschiedene Steuerungsvarianten zur Auswahl, die nach einiger Eingewöhnungszeit sehr gut funktionieren. Die Möglichkeit, die Steuerung frei zu konfigurieren, besteht leider nicht. Im Vergleich mit den Vorgängern wartet das zweite 3DS-**Resi** mit einigen sinnvollen Neuerungen bei der Steuerung auf: So könnt ihr erstmals durch Halten der Schultertasten in Bewegung zielen und schießen, was dem Spielerlebnis sehr zugutekommt. Dasselbe gilt für die Ausweichmanöver, mit denen ihr mit einem guten Timing gegnerischen Schlägen entwischen könnt. Wahlweise könnt ihr in der gewohnten oder in Ego-Perspektive ballern – die Redaktion bevorzugt die klassische Variante. Der Touchscreen wird überwiegend als Inventar genutzt, kommt aber auch gelegentlich in kleineren Rätseln zum Einsatz.



Eine sinnvolle Neuerung ist, dass endlich beim Laufen geballert werden kann.

NEUE HARDWARE: DAS CIRCLE PAD PRO

Was taugt das neue Nintendo-Zubehör? Spielt es sich damit wirklich besser?

Zeitgleich mit **Revelations** erscheint das Circle Pad Pro, das am 3DS fixiert wird und den Handheld so um einen zweiten Analogstick sowie zwei Schultertasten erweitert. Das mit etwa 20 Euro zu Buche schlagende Zubehör ist dabei überraschend leicht, benötigt keine externe Stromversorgung, ist ergonomisch geformt und liegt somit gut in der Hand. Wirklich notwendig ist die praktische Zusatz-Hardware zum Spielen zwar nicht, aber mit einem zweiten Steuerkreuz sowie zusätzlichen (und größeren) Schultertasten zockt sich **Resi** einfach besser. Da sehr wahrscheinlich noch zig Spiele folgen werden, welche die neue Hardware unterstützen, empfehlen wir gleich das etwa 60 Euro teure **Revelations**-Bundle, in dem neben dem Spiel auch gleich das Circle Pad enthalten ist. Die Laufzeit der integrierten AAA-Batterie gibt Nintendo mit 480 Stunden an – allzu häufig werdet ihr diese also nicht austauschen müssen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Tasten, Touchscreen, Circle Pad Pro	
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	2
ONLINE-FUNKTIONEN	
Koop-Gameplay im Raid-Modus	

MEINUNG • THOMAS EDER

„Der erste Megahit des Jahres 2012!“

Mein Vorurteil › Ob die **Resi**-Reihe ausgerechnet auf einem Handheld zu alter Stärke zurückfindet? Ich bin skeptisch, ob Capcom der große Wurf gelingt.

Mir haben die zuletzt erschienenen **Resi**-Spiele zwar immer noch sehr gut gefallen (auch **Mercenaries**!), doch das Flair der früheren Teile ging für mich im Laufe der Jahre immer mehr verloren. Von daher war meine Skepsis groß und die Erwartungen an Story und Atmosphäre entsprechend niedrig. Doch was ich dann gute 10 Stunden lang erleben durfte, hat mich eines Besseren belehrt: **Revelations** glänzt mit einer spannenden Story, einer grandiosen Horror-Atmosphäre inklusive vieler Schreckmomente, sinnvoll erweitertem Gameplay-Features und Steuerungsmöglichkeiten sowie nicht zuletzt einer überragenden Technik, die auf dem 3DS ihresgleichen sucht. Für mich ist **Revelations** der erste Megahit 2012!

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Technik und Atmosphäre vom Allerfeinsten!“

Mein Vorurteil › Das neue **Resident Evil** für den 3DS wird sicherlich gut, aber ob es das Zeug zum Überflieger hat, ist für mich doch eher fraglich.

Mir hat es vor allem die herrliche Atmosphäre und die klasse Technik angetan, von der sich andere 3DS-Spiele eine Scheibe abschneiden können. Die Story ist mir zu hanebüchen, doch stört mich das beim Spielen nicht. Ich kann mich nicht erinnern, wann ich so oft in einem Spiel erschrocken bin – und genau so muss das bei einem **Resi** auch sein. Außerdem ist der Raubzug-Modus zu zweit einfach super!

WERTUNGEN

PRO

- Spannende Story
- Beeindruckende Technik
- Klasse Atmosphäre
- Hoher Wiederspielwert!

CONTRA

- Simple Rätsel
- Wenige Checkpoints
- Keine frei einstellbare Steuerung

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	--

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 23. Dezember 2011

STRASSEN DES GLÜCKS

Text I Christoph Kraus

Monopoly lässt grüßen: Mario und Co. schmeißen diesmal ausnahmsweise keine Party. Sie handeln stattdessen mit Straßenzügen!

Beim klassischen **Monopoly** treten ein Stiefel, ein Zylinder, eine Lokomotive und weitere derartige Figuren gegenander ein, um den ultimativen Immobilien-Hai zu küren. Ob Turmstraße oder Schlossallee, Südbahnhof oder Wasserwerk, Goethe- oder Badstraße: Kein Straßenzug und kein wichtiges Stadtgebäude bleibt vor den Finanzakteuren sicher. „Das können wir auch“, haben sich wohl Helden wie Super Mario, Yoshi, Toad, Prinzessin Peach, Bowser (aus dem Pilzkönigreich) und Carver, Yangus, Angelo, Bianco und der Schleim (aus dem Dragon Quest-Universum) gedacht ... und kurzerhand ihr eigenes Brettspiel entworfen. **Straßen des Glücks** – oder **Itadaki Street**, wie die Serie seit 1991 in Japan heißt – erinnert zwar sehr deutlich an das große Vorbild **Monopoly**, bietet aber auch ganz eigene Ansätze.

Fast wie Monopoly

Zunächst die schlechte Nachricht, die wohl zahlreiche Fans der **Mario Party**-Reihe nicht gern hören werden: **Straßen des Glücks** spielt, obwohl es von den Rollenspiel-Experten Square Enix entwickelt wurde, qualitativ leider nicht ganz in derselben Liga wie die Minispielsammlung von Hudson Soft und neuerdings NDCube. Das Spielprinzip ist deutlich geradliniger, simpler und beschränkt sich fast gänzlich auf das virtuelle Anhäufen von Grundstücken und Straßen: Durch Schütteln der Wii-Fernbedienung wird gewürfelt, dann zieht eure Figur ein paar Felder weiter, um dort stehenzubleiben und taktische Entscheidungen zu treffen. Denn nun entscheidet sich, ob ihr a) selbst ein Gebäude errichten wollt, b) eurem Konkurrenten etwas von euren Moneten abdrücken müsst oder c) beispielsweise die Preise der eigenen Immobilien kräftig erhöht, was allerdings mit dem notwendigen Ausbau der Baracken zu Luxusvillen verbunden ist. Darüber hinaus gibt’s noch diverse Sonderaktionen, wenn man etwa alle

Ihr könnt mit euren Rivalen um die zu entrichtende Summe feilschen. Das geht rasch vonstatten und bremst den Spielablauf kaum aus.

Zeit für die Siegerehrung: Wer hat seinen Job als Immobilien-Händler am besten gemacht? Wer hat ein glückliches Händchen beim Häuserbau bewiesen?

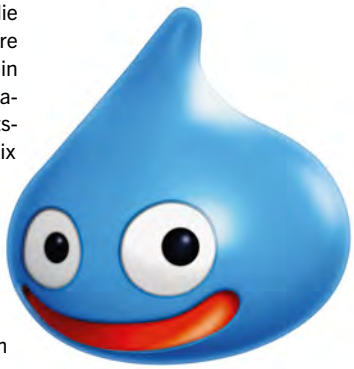
Wie man sieht, sind die Spielbretter recht übersichtlich gestaltet. Die Optik wirkt zwar etwas trist, aber dafür gibt es kaum Verwirrung und man weiß stets, wo man steht.

Damit hat Spielfigur Jessica nicht gerechnet: Für sie heißt es unbarmherzig „Bankrott" – aber die anderen Spieler lachen sich schon ins Fäustchen.

Symbole einer bestimmten Kategorie einsammelt. Am Ende einer Spielpartie gewinnt jeweils derjenige Zocker, der als erster die vorher festgelegte Summe erwirtschaftet hat. **Mario Party**-Kenner merken schon an dieser Stelle: Allzu actionbetont geht es bei **Straßen des Glücks** nicht her. Es zählt in erster Linie ein glückliches Händchen beim Ausbau und Aufkaufen der Grundstücke. Minispiele werden zwar gelegentlich geboten, aber die beschränken sich auf Kasino-Unterhaltung à la Roulette oder dergleichen. Außergewöhnlich ist das freilich nicht! Dafür lockern diese Spielchen das Gameplay wenigstens ein bisschen auf.

Nüchtern präsentiert

In puncto Technik gibt es zwar kaum etwas zu meckern, aber dafür auch wenig zu loben. Denn **Straßen des Glücks** sieht so aus, wie man sich die Umsetzung eines Brettspiels vorstellt: simpel, bunt, dezent karg, aber auch übersichtlich und durchaus stimmig. Die Animationen wirken recht hölzern, dafür sind Mario und seine Kumpel wenigstens hübsch modelliert, wie man es auch aus anderen Nintendo-Serien kennt. Aber muss es sein, dass man Spielzüge mit einem Knopfdruck bestätigen muss, obwohl nur dieser eine Zug möglich ist und kein anderer? Solche spielerische Unzulänglichkeiten, die man durch eine durchdachtere Programmierung rasch hätte in den Griff bekommen können machen das virtuelle Gesellschaftsspiel aus dem Hause Square Enix zu einer guten, wenngleich nicht gerade vor Euphorie und Spielwitz strotzenden Alternative zum klassischen Brett-Monopoly. Es gibt also keinen Grund, den Stiefel, den Zylinder und die Lok aus dem Wohnzimmerschrank zu verbannen. Wir gehen davon aus, dass wir künftig noch häufiger auf die Straßen des Glücks zurückkehren werden. Schließlich erfreut sich die Reihe in Japan großer Beliebtheit. ■



Für eine taktische Komponente sorgen die farbigen Symbole – etwa Herz, Pik und Kleeblatt –sowie diese Spielkarten. Das gibt es bei **Monopoly** nicht.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Wii-Fernbedienung	
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby ProLogic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	?
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Ein Rivale für Mario Party? Leider nein!"

Mein Vorurteil › Ob die **Straßen des Glücks** dem amüsanten Spielprinzip der Mario Party-Serie das Wasser reichen kann? Ich bezweifle es stark.

Um es kurz zu machen: Ein Überraschungs-Hit ist die **Monopoly**-Variante aus dem Hause Square Enix leider nicht geworden. Dafür mangelt es **Straßen des Glücks** zu sehr an eigenen Ideen und an einer flotteren Präsentation. Für meinen Geschmack kann ein virtuelles Brettspiel auch nie und nimmer eine vernünftige **Monopoly**-Partie ersetzen: Es ist doch viel schöner, seine Figuren und Geldscheine anzufassen!

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Übersichtliches Spielfeld
- ✚ Fast wie Monopoly
- ✚ Spielt sich sehr simpel
- ✚ Auch die Miis sind am Start

CONTRA

- ⛔ Nüchtern präsentiert
- ⛔ Dudelmusik
- ⛔ Schlichte Animationen
- ⛔ Wenig Langzeitmotivation

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
58	71

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Schiebepad, Tasten, Touchscreen, Bewegungssensoren
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Genre: Action | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 6. Dezember 2011

MEINUNG THOMAS EDER

„Spielbarkeit und Technik geben kaum Anlass zur Kritik."

Mein Vorurteil ▸ Ob da wirklich viel von der berühmten Reihe drinsteckt?

Ace Combat auf dem 3DS macht vieles richtig: Die Missionen sind relativ abwechslungsreich, Spielbarkeit und Technik geben kaum Anlass zur Kritik und auch die Atmosphäre stimmt. Was mir hingegen weniger schmeckt, ist der fehlende Mehrspielermodus, für den mich ein paar Lackierungen und Flugzeugteile nicht entschädigen.

WERTUNGEN

PRO

- Schöne Atmosphäre
- Schicke Grafik
- Cooler Sound

CONTRA

- Kein Mehrspielermodus
- Wenig Langzeitmotivation

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
79	--

ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON LEGACY

Text | Thomas Eder

Senkrechtstarter, Überflieger oder doch nur eine trostlose Bruchlandung?

Bereits vor einigen Monaten sammelte der neueste Ableger der japanische Action-Reihe auf der PS3 und der Xbox 360 überraschend gute Wertungen ein, die zum Teil noch über denen der überdurchschnittlich guten Vorgänger lag. Entsprechend hoch lagen die Erwartungen an die 3DS-Fassung, die kürzlich erschien.

Kurzweilige Luftkampf-Action

Wie in der Serie üblich nehmt ihr im Cockpit eines Kampfjets Platz und erfüllt so verschiedene Missionen. Einmal greift ihr Bodenziele an, ein anderes Mal bekommt ihr es mit gegnerischen Flugzeugen zu tun oder müsst Verbündete vor feindlichen Attacken schützen. In dem fiktiven Szenario des Story-Modus stehen euch zahlreiche, realen Fliegern nachempfundene Jets zur Verfügung, die ihr mit in den Aufträgen verdienten Moneten noch ordentlich aufrüsten und umgestalten dürft. Die teils über die Steuerung einstellbare Realitätsnähe hält sich dabei zugunsten der Spielbarkeit in Grenzen — besonders spektakulär wird's zudem, wenn ihr euch „länger" in der Nähe eines Gegners befindet. Sobald sich eine entsprechende Energieleiste gefüllt hat, führt ihr per Buttondruck einen schick dargestellten Move aus, der euch hinter euren Gegner befördert. Werdet ihr hingegen von hinten unter Beschuss genommen, weicht ihr gegnerischen Angriffen durch gute Reflexe in kleinen Quicktime-Events aus. Die Missionen bieten verhältnismäßig viel Abwechslung durch die unterschiedlichen Aufgabentypen, Umgebungen und Flugzeuge, doch wird's nach einigen Spielstunden etwas eintönig. Für mehr Langzeitmotivation wäre neben den Upgrades und freischaltbaren Extras noch ein Mehrspielermodus für spannende Dogfights gegen menschliche Mitspieler sinnvoll gewesen! Hierauf wurde leider verzichtet, was das größte Manko des ansonsten spaßigen Action-Titels darstellt.

Bodenangriff: Neben vielen Dogfights stehen auch Angriffe auf Bodenziele bevor.

Technisch gut!

Positives gibt's in Hinischt auf die Technik des 3DS-**Ace-Combat**s zu berichten: Das Spiel sieht mit seinen detaillierten Flugzeugmodellen und schönen Lichteffekten meistens richtig klasse aus, was über die im Tiefflug stellenweise sehr pixeligen Texturen hinwegtröstet. Der gute Eindruck setzt sich bei der Musik fort, die euch Tracks aus verschiedensten Genres wie Rock oder Elektro bietet, die wiederum sehr gut zum Geschehen auf dem Bildschirm passen. Lediglich ein Dancefloor-Song in einer der letzten Missionen des Story-Modus fällt hier etwas aus der Reihe. Die Steuerung funktioniert präzise, auch wenn es anfangs einiger Übung bedarf. Es empfiehlt sich daher, die verschiedenen Steuerungsvarianten auszuprobieren! ■

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Sproing | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 16. Dezember 2011

SCHLAG DEN RAAB: DAS 2. SPIEL

Text I Christoph Kraus

Ob es für Stefan auch auf dem 3DS zum Zu-Null-Sieg reicht? Leider nicht ganz …

Diese Niederlage hat der Schlag den Raab-Kandidat Oliver vermutlich immer noch nicht ganz verdaut: Ende Dezember plättete Stefan den Berufssoldaten mit 66:0 – angesichts dieser Dominanz war die Mammut-Show schon kurz nach Mitternacht vorbei. Aber wie wäre das Show-Spektakel ausgegangen, wenn ihr der selbsternannten Killer-Plauze gegenübergestanden hättet? Nach der Wii-Version des zweiten **Schlag den Raab**-Spiels – sie heimste immerhin eine Mehrspielerwertung in Höhe von 75 Prozent ein – ist jetzt die 3DS-Umsetzung erhältlich. Habt ihr das Zeug dazu, den TV-total-Gastgeber zu besiegen?

⊖ Kein Mehrspielermodus!

Beim Blick ins Hauptmenü fällt zunächst auf: Die Entwickler von Sproing haben wohl bei der Programmierung vergessen, den Mehrspielermodus zu übernehmen. Ein satter Makel, wenn man bedenkt, dass eine Minispielsammlung überhaupt erst mit mehreren Teilnehmern zur Hochform auflaufen kann! Beim Spielverlauf wurde indes bei nichts gespart: Euch erwarten exakt dieselben 25 Disziplinen, die es auch schon auf der großen Konsole gab. Amüsant finden wir etwa das Minispiel „Shuffleboard“, in dem man Steinchen mit einem Wischgerät auf eine Zielmarkierung fegt. Auch „Blamieren oder kassieren“, „Würfeln“ oder die Führerscheinprüfung sind amüsante Spielchen, die leicht zu begreifen sind und gerade deswegen großen Spaß machen. Das gilt leider nicht für das extrem zäh verlaufende Wissens-Quiz „Wann war das?“: Mit etwas Nachdenken kommt man schnell darauf, dass Joseph Ratzinger 2005 zum Papst berufen wurde – aber wüsstet ihr spontan, in welchem Jahr die DDR für zwei Jahre im Sicherheitsrat der Vereinten Nationen war? Des Rätsels Lösung: Es war 1980. Im Zweifel drückt man einfach so lange nichts, bis der Kontrahent die Runde für sich entschieden hat …

⊕ Gute Show-Atmosphäre

Kritisierten wir in der N-ZONE 12/2011 noch die schlichte Grafik der Wii-Version, so fallen die technischen Defizite auf dem kleinen 3DS-Monitor nicht mehr allzu sehr ins Gewicht. Die Figuren sehen (abgesehen von den fehlenden Lippenbewegungen) sogar durchaus ansehnlich aus. Auch die Steuerung wurde nach besten Möglichkeiten auf den 3DS übertragen: Die meisten Kommandos werden per Touchscreen ausgeführt, was selbst bei den Actionspielen wie Axtwerfen oder Nageln präzise funktioniert. Bleibt die Frage, an wen sich **Schlag den Raab** richtet. An Fans der Showvorlage? Mag sein, aber die werden den Mehrspielermodus vermissen. An Leute, die keine Wii zuhause haben? Möglicherweise, aber allzu viele Leute dieser Sorte dürfte es nicht geben. Zumindest auf die Bedürfnisse von Mobilspielern wurde der Titel zugeschnitten: Die laufende Partie dauert zwar gute anderthalb Stunden, kann aber nach jedem Spiel zwischengespeichert werden. ■

Reflextest: Baseball ist spielerisch nicht allzu gehaltvoll.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 65,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG CHRISTOPH KRAUS

„Huch? Ich muss auf dem 3DS alleine ran?“

Mein Vorurteil ▸ Diese Umsetzung ist eine routinierte Sache.

Ich glaube, die Entwickler hätten das zweite **Schlag den Raab**-Spiel auf dem 3DS gerne richtig sauber umgesetzt, aber es mangelte an Zeit, den Mehrspielermodus zu verwirklichen. So bleibt das Show-Spektakel hinter seinen Möglichkeiten zurück. Eine Minispielsammlung nur für einen Spieler ist und bleibt eine fade Angelegenheit!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gute Show-Atmosphäre
- ⊕ Ansehnlicher 3D-Effekt
- ⊕ Inhaltsgleich zur Wii-Version, …

CONTRA

- ⊖ … aber ohne Mehrspielermodi!
- ⊖ „Wann war das?“ nervt
- ⊖ Sprüche wiederholen sich

GRAFIK 6

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	Streetpass
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Ein gut gelungenes Fußball-Paket“

Mein Vorurteil ▸ Die Neuerungen werden sich in Grenzen halten.

Obwohl ich mich nicht als großen Fußballfan bezeichnen würde, gönne ich mir auf Konsolen und Handhelds gerne mal eine Runde auf dem virtuellen Rasen. Meine erste Wahl für den 3DS ist hierbei das neue **PES**, das sicher noch eine ganze Weile meinen Modulschacht belegen wird. Trotz kleinerer Makel ist der Titel für jeden Fußballfan empfehlenswert.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Viele Spielmodi
- ⊕ Gelungene Steuerung
- ⊕ Toller Multiplayer ...

CONTRA

- ⊖ ... aber nur für zwei Spieler
- ⊖ Wenig Lizenzen
- ⊖ Altbackene Grafik

GRAFIK	7
SOUND	8
STEUERUNG	8
EINZELSPIELER	79
MEHRSPIELER	81

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 01. Dezember 2011

PRO EVOLUTION SOCCER 2012 3D

Text | Lukas Schmid

Ein gelungener Fußball-Spaß für unterwegs

Alle Jahre wieder sorgen die Fußball-Updates von EA (**FIFA**-Serie) und Konami (**PES**-Serie) unter Spielern für heftige Debatten darüber, welches denn nun den Rasen-Sport besser und realistischer darstellen würde. Auf dem 3DS fiel dieser Disput bisher aus, denn von den 2011er-Ablegern schaffte es lediglich **PES** auf den Nintendo-Handheld. Nun allerdings sind von beiden Reihen die 2012er-Versionen erschienen. Nachdem wir im Heft 11/2011 **FIFA 12** bereits unter die Lupe genommen haben, verraten wir euch nun, wie sich der Konami-Konkurrent schlägt.

⊕ Viele Spielmodi

In Sachen Modi-Vielfalt muss sich **PES 2012** nicht verstecken: Neben dem schnellen Spiel steht eine ganze Menge verschiedener Kampagnen zur Auswahl, in denen ihr euer Können beweisen dürft. So ist es etwa möglich, die Champions League nachzuspielen, in der lateinamerikanischen Meisterschaft anzutreten oder einen einzelnen Spieler durch eine Karriere auf dem Weg zum Profifußballer zu begleiten. Weitere Spielmodi wie Liga, Pokal sowie ein arg trocken aufgebauter, aber variantenreicher Fußball-Manager runden das Paket ab. Das Highlight stellt aber ohne Frage der Multiplayer-Modus dar, in dem ihr entweder lokal oder online gegen andere Spieler kicken könnt. Leider sind nur Matches für zwei Spieler möglich; wir hätten uns zumindest über einen Vierspieler-Modus gefreut, wie er auch auf den älteren Konsolen schon lange Standard ist. Die Auswahl an realen Fußball-Teams ist zudem **PES**-üblich recht klein ausgefallen.

⊖ Altbackene Grafik

In Sachen Gameplay erwartet euch gute und bewährte **Pro Evo**-Kost, die sich jedoch stärker an den älteren PlayStation-2-Teilen denn an den Spielen für PlayStation 3 und Xbox 360 oder auch Wii orientiert. Generell wurde der Realismus-Grad ein wenig zurückgeschraubt, jedoch nicht so drastisch, wie es bei **FIFA 12** für den 3DS der Fall ist. Unterfordert werdet ihr euch also auf keinen Fall fühlen. Für Einsteiger gibt es eine stark auf den Touchscreen ausgerichtete Steuerungs-Methode, die jedoch nicht allzu ausgereift ausgefallen ist. Technisch zieht das Spiel im Vergleich zur Konkurrenz durch altbackenen Texturen und Animationen den Kürzeren. Fußball-Fans und virtuelle Sportler können mit dem Titel allerdings nichts falsch machen. ■

Zum Selberbasteln: Natürlich fehlt auch im neuesten **Pro-Evo-Soccer** der obligatorische Spieler-Editor nicht.

Eingeschränkt: Bei der Auswahl an Mannschaften, Spielern und Turnieren hat die EA-Konkurrenz die Nase wieder vorn.

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Independent Arts | **Hersteller:** dtp Entertainment | **Termin:** 06. Dezember 2011

WINTER SPORTS 2012: FEEL THE SPIRIT

Text I Lukas Schmid

Diese Sportsammlung lässt uns völlig kalt.

Alle Jahre wieder kommt rund um die Weihnachtszeit eine ganze Welle an Wintersport-Spielen auf uns zu, die um die Gunst der bewegungsbegeisterten Zocker buhlen. Dieses Jahr mit dabei: **Winter Sports 2012: Feel the Spirit**, dass neben dem 3DS auch für die Wii sowie die Playstation 3 erscheint. Die 3D-Sportelei macht dabei recht wenig grundlegend falsch, dennoch konnte sie uns in Test nicht überzeugen. Das liegt daran, dass das Gesamtpaket zu uninteressant ausgefallen ist.

⊖ Eintönig

Schon unmittelbar nachdem ihr das Spiel gestartet habt, erwarten euch lieblose, blanke Menüs ohne jede Eigenständigkeit und eine erschreckend geringe Menge an Auswahlpunkten. Zudem stehen lediglich sieben verschiedene Sportarten zur Verfügung. Darunter befinden sich die üblichen Verdächtigen wie Curling, Slalom, Skispringen, Schlittschuhlaufen und Abfahrt sowie die etwas ausgefalleneren Disziplinen Ski Cross, eine Art Outdoor-Ski und Motorradrennen auf Schnee und Eis. Während die Auswahl klein, aber abwechslungsreich erscheint, ist es den Entwicklern irgendwie gelungen, dass sich sämtliche Sportarten sehr ähnlich spielen. Zwar ist die Steuerung generell in Ordnung, doch fehlt es so insgesamt an spielerischer Abwechslung. Die maue Grafik sowie die vor sich dahinplätschernde Musik tragen nicht dazu bei, dass man über diesen Umstand hinwegsehen kann.

⊕ Viele Missionen

Immerhin könnt ihr euch abseits der Kampagne und des schnellen Spiels an eine große Anzahl von Zusatzaufgaben wagen, die ein wenig an den Missions-Modus aus **Mario Kart DS** erinnern. So müsst ihr hier Münzen sammeln, eine bestimmte Punktzahl erreichen oder die Disziplin unter einer bestimmten Voraussetzung abschließen. Dieser Versuch, den Umfang des Spiels etwas aufzublasen, ist löblich, scheitert aber erneut am unspektakulären Gameplay sowie an der Tatsache, dass sich die Aufgaben zum großen Teil genauso spielen wie die normalen Sportarten. Trotzdem bietet euch dieser Modus einige Stunden zusätzlichen Spielspaß, sodass die Mankos zu verschmerzen sind. Nicht verzeihbar ist jedoch der lieblos hingeklatschte Mehrspieler-Modus: Statt direkt gegen eure Freunde anzutreten, dürft ihr lediglich nacheinander an einer Konsole ran. ■

Skispringen: Achtet auf den Wind und nutzt ihn, um so weit wie möglich zu springen.

Slalom: Schlängelt euch geschickt zwischen den Fahnen durch und erreicht die Bestzeit.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-4
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Funktional, aber unspektakulär und lieblos“

Mein Vorurteil ▸ Noch ein Sportspiel, das nicht aus der Masse hervorsticht.

Das Wintersport-Paket wirkt recht lieblos gemacht und bietet keinerlei Highlights. Der Umfang ist trotz der Zusatz-Missionen eher gering, die Grafik durchgehend unspektakulär und die Steuerung funktioniert zwar, bietet aber keine Finessen. Dass kein richtiger Mehrspielermodus existiert, ist jedoch der größte Kritikpunkt.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Viele Missionen
- ⊕ Passable Steuerung

CONTRA

- ⊖ Kein „echter“ Multiplayermodus
- ⊖ Kaum Abwechslung
- ⊖ Nur sieben Sportarten
- ⊖ Schwache Technik

GRAFIK	6
SOUND	6
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
60	49

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Ab 0 Jahren
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	Streetpass
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Ein exzellenter Puzzle-Spaß mit Anspruch!“

Mein Vorurteil ▸ Crush wer oder was? Der Titel sagt mir gar nix.

Bei **Crush 3D** handelt es sich um eine modifizierte Version eines Puzzlespiels handelt, der bereits 2007 für die PSP erschien. Auch auf dem 3DS macht der Titel unheimlich viel Spaß und begeistert mit schönen Gameplay-Ideen. Lasst euch nicht von der billig aussehenden Spiele-Hülle täuschen und gebt **Crush** eine Chance – es ist es wert!

WERTUNGEN

PRO

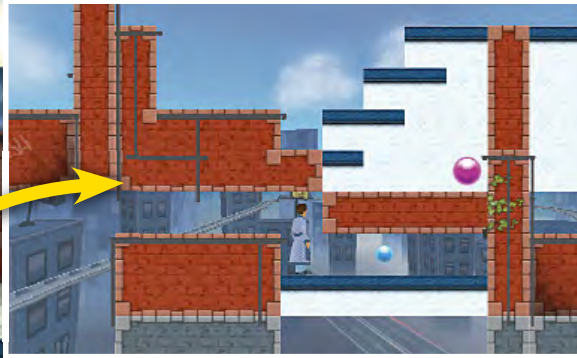
- Tolles Spielprinzip
- Intelligente Rätsel
- Viel Abwechslung
- Lustige Story

CONTRA

- Mittelmäßige Technik
- Ungenaue Sprünge

GRAFIK	7
SOUND	7
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	--



Schichtwechsel: Betätigt an dieser Stelle in der 3D-Welt die linke Schultertaste und nutzt in der 2D-Ansicht die neu erschienenen Plattformen, um weiter voranzukommen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Zoe Mode | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 13. Januar 2012

CRUSH 3D: DAS PUZZLE IN EINER NEUEN DIMENSION

Text | Lukas Schmid

Dieser Überraschungshit aus dem Hause Sega wird euch so richtig den Kopf verdrehen!

Manche Titel hat man als Spiele-Redakteur überhaupt nicht auf dem Radar: Sie kommen aus dem Nichts und schaffen es in Sekundenschnelle, an den Bildschirm zu fesseln. So geschehen bei **Crush 3D**, einem Puzzle des Entwicklers Zoe Mode. Dabei handelt es sich nicht um ein gänzlich neues Spiel, sondern um eine stark überarbeitete Version des PSP-Knoblers **Crush**, inklusive neuer Grafik, veränderter Handlung und abgewandelter Rätsel.

⊕ Tolles Spielprinzip

Ihr seid Danny, ein junger Mann, der mehr oder minder freiwillig für den leicht durchgeknallten Wissenschaftler Doc das Versuchskaninchen spielt. Dessen neuestes Experiment geht unweigerlich schief und ihr seht euch in Gestalt des Protagonisten in eine obskure Gedanken-Welt versetzt, in der ihr euch sowohl in 2D als auch in 3D zurechtfinden müsst. Mit dem Schiebepad bewegt ihr Danny, mit der linken Schultertaste wechselt ihr zwischen den beiden Ansichten. Der Clou: Seid ihr in 3D unterwegs, könnt ihr die Kamera drehen und damit auch aus entfernten Objekten neue Plattformen schaffen, auf denen euer Held sich dann in der 2D-Ansicht fortbewegen kann. Sammelt auf diese Weise die in den Welten verteilten Perlen, um eine Lichtsäule zu aktivieren, die euch zum nächsten Abschnitt bringt. Zusätzlich könnt ihr noch weitere Items sammeln, mit denen ihr neue Klamotten, Artworks und Zusatzlevels freischaltet. Habt ihr Streetpass aktviert, dürft ihr zudem selbst Gegenstände verteilen, mit denen andere Spieler besondere Outfits freischalten können. Auch wenn sich all das etwas kompliziert anhört, hat man das Spielprinzip sehr schnell verstanden. Einige der knapp 50 Rätsel-Welten sind dabei richtig happig ausgefallen und erfordern eine menge Hirnschmalz.

⊖ Schwache Technik

Nicht ganz so gelungen wie das Gameplay ist die Grafik von **Crush 3D**. Zwar ist das Geschicklichkeitsspiel nicht wirklich unansehnlich, Texturen und Animationen sind aber sehr unspektakulär ausgefallen. Zudem funktionieren Sprünge über Plattformen nicht immer so präzise, wie man sich das wünschen würde, und führen somit zu dem einen oder anderen unverschuldeten Bildschirmtod. Das sind jedoch nur Kleinigkeiten, die euch auf keinen Fall davon abhalten sollten, eines der bislang besten Puzzlegames für den 3DS zumindest auch einmal eine Runde Probe zu spielen. ■

Eine eklige Angelegenheit: Monster wie dieses besiegt ihr im Handumdrehen, indem ihr sie in der 2D-Perspektive kurzerhand mit einer Mauer zerdrückt.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Independent Arts | **Hersteller:** dtp Entertainment | **Termin:** 06. Dezember 2011

ALARM FÜR COBRA 11 3D

Text I Lukas Schmid

Die dunkelste Stunde der Autobahnpolizei

Wer kennt sie nicht, die TV-Serie über die Autobahnpolizei? Seit 1995 flimmert **Alarm für Cobra 11** auf RTL über den Bildschirm. Auch wenn die Handlungen stets hanebüchen sind, kann die Serie aufgrund der teils spektakulären Auto-Stunts eine große Fangemeinde um sich scharen. Die dazu passenden Lizenzspiele hingegen fielen bisher allesamt unterdurchschnittlich aus – und auch der 3DS-Teil macht dabei keine Ausnahme.

Mehrspieler? Fehlanzeige!

Das Spiel weist vielfältige Schwächen auf. Der unterhaltsamste Fauxpas ist, dass es keine Rennen gibt. Richtig gelesen: **Alarm für Cobra 11** ist ein Rennspiel ohne Rennen! Statt in Geschwindigkeitsduellen gegen andere Autofahrer anzutreten, fahrt ihr lediglich gegen die Uhr, klappert Checkpoints ab oder zerstört einzelne Autos, indem ihr sie rammt. Das ist schon zu Beginn langweilig und wird im späteren Verlauf nicht besser. Noch dazu ist von den actionreichen Crashs und Stunts der Vorlage nichts übrig geblieben: Sporadisch auf den Strecken verteilte Rampen ohne spielerischen Mehrwert sind alles, was an Abwechslung geboten wird. Nicht einmal ein Mehrspieler-Modus wurde integriert, sodass ihr diese Pein auf Rädern völlig allein bestreiten müsst. Aber das ist vielleicht sogar besser so, denn aufgrund der völlig verhunzten Steuerung würden die Rennen gegen Freunde ohnehin keinen Spaß machen. Ihr dürft zwar zwischen drei verschiedenen Knopfbelegungen wählen, aber das ändert nichts daran, dass sich die Autos steuern, als würden sie von einem Betrunkenen gelenkt.

Lahm: Auch wenn ihr den Nitro zündet, stellt sich kein Geschwindigkeitsgefühl ein.

Glanzlos: Die Automodelle stellen traurigerweise das optische Highlight des Spieles dar.

Schwache Technik

Bei der Grafik und der Präsentation haben sich die Entwickler ebenfalls nicht mit Ruhm bekleckert: Die Automodelle fallen schwach und äußerst detailarm aus, im Vergleich zu den Texturen im Streckenhintergrund gehen sie aber beinahe in Ordnung. Die Musik beschränkt sich auf unspektakuläre Beats und kann getrost ignoriert werden. Kein Auge zudrücken kann man hingegen bei der Hintergrundgeschichte, die lediglich in Textkästen erzählt wird. Die Entwickler haben sich nicht einmal die Mühe gemacht, das Geschehen mit Standbildern anzureichern. Man merkt also an allen Ecken und Enden, dass dieses Spiel nur existiert, um unbedarften **Cobra 11**-Fans ein paar Euros aus der Tasche zu ziehen. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Spielerisch und technisch einfach nur schwach."

Mein Vorurteil ▸ Das Spiel wird sicher genauso toll wie die Serie …

Mit der RTL-Serie kann ich nichts anfangen und diese Versoftung, die sich grafisch auf PlayStation-1-Niveau bewegt und so viel Spaß macht wie eine Brusthaarentfernung, setzt da noch einen drauf. Besonders enttäuscht bin ich von der Präsentation und der in unbebilderten Textkästen erzählten Story.

WERTUNGEN

PRO

- Bekannte Marke

CONTRA

- Üble Grafik
- Schlechte Präsentation
- Ungenaue Steuerung
- Kein Multiplayer

GRAFIK 3

SOUND 5

STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
48	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!

Keine Neueinsteiger: Nachdem **Skyward Sword** die Spitze der besten Wii-Action-Adventures erobert hat, hat sich im letzten Monat nichts getan.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!	
2		**Sin & Punishment 2**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle**	Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies**	Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Skyward Sword** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 93 % Noch besser als **Twilight Princess** – **Skyward Sword** übernimmt den Genrethron!	
2		**Zelda: Twilight Princess**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92 %
3		**Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)**	Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
4		**Metroid: Other M**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
5		**Okami**	Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %

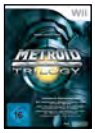
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.	
2		**Geheimakte Tunguska**	Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis**	Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code R**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!	
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**	Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-up**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars - Lichtschwertduelle**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!	
2		**Metroid Prime 3: Corruption**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**Call of Duty: Black Ops**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Conduit 2**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
5		**GoldenEye 007**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Tetris Party Deluxe** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!	
2		**Wario Ware: Smooth Moves**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3		**Rayman Raving Rabbids 2**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4		**Sonic und die geheimen Ringe**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Rayman Raving Rabbids TV-Party**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!	
2		**Super Mario Galaxy**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**Rayman Origins**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
5		**Donkey Kong Country Returns**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.	
2		**Guitar Hero 5**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III**	Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!	
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.	
2		**Monster Hunter Tri**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Xenoblade Chronicles**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Super Paper Mario**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon**	Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der aktuellen Konsolen-Generation!	
2		**Pikmin (NPC!)**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City**	Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story**	Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt**	Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!	
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**	Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2011**	Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA Tour 12 – Masters**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**FIFA 11**	Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %

3DS im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesten Spiele für den Nintendo 3D-Handheld

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

Super Mario 3D Land
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90%

TOP-SPIEL: ACTION

Star Fox 64 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 84%

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90%

TOP-SPIEL: ROLLENSPIEL

Tales of the Abyss
Hersteller: Namco Bandai
Spielspaß: 80%

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88%

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Mario Kart 7
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94%

TOP-SPIEL: SPORT

Pro Evolution Soccer 2011
Hersteller: Konami
Spielspaß: 85%

TOP-SPIEL: GESCHICKLICHKEIT

Tetris
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85%

Mario Kart 7
Spielspaß: 94% | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90% | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90% | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Spielspaß: 88% | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Spielspaß: 85% | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Spielspaß: 85% | Genre: Action Adventure | Hersteller: Nintendo

Sonic Generations
Spielspaß: 85% | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Pro Evolution Soccer 2011
Spielspaß: 85% | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85% | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84% | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Spielspaß: 82% | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Tales of the Abyss
Spielspaß: 80% | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Cave Story 3D
Spielspaß: 80% | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80% | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80% | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Super Monkey Ball 3D
Spielspaß: 78% | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Resident Evil: Mercenaries 3D
Spielspaß: 78% | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77% | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Lego Star Wars III: The Clone Wars
Spielspaß: 77% | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Lego Pirates of the Caribbean
Spielspaß: 77% | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77% | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft

Tim & Struppi und das Geheimnis der Einhorn
Spielspaß: 74% | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Shinobi
Spielspaß: 73% | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man & Galaga Dimensions
Spielspaß: 73% | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Die Sims 3
Spielspaß: 72% | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Die Sims 3: Einfach tierisch
Spielspaß: 72% | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Need for Speed: The Run
Spielspaß: 71% | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Spielspaß: 71% | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft

Asphalt 3D
Spielspaß: 71% | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Steel Diver
Spielspaß: 70% | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Naruto Shippuden 3
Spielspaß: 70% | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games

Puzzle Bobble Universe
Spielspaß: 70% | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix

Sudoku – The Puzzle Game Collection
Spielspaß: 70% | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami

Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter
Spielspaß: 70% | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Konami

Dreamtrigger 3D
Spielspaß: 70% | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Spider-Man: Edge of Time
Spielspaß: 69% | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision

James Noir's Hollywood Crimes
Spielspaß: 68% | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Cartoon Network: Jetzt geht's rund!
Spielspaß: 68% | Genre: Action | Hersteller: Deep Silver

Green Lantern: Rise of the Manhunters
Spielspaß: 68% | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive

Rabbids 3D
Spielspaß: 67% | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Captain America: Super Soldier
Spielspaß: 66% | Genre: Action I Hersteller: Sega

Cubic Ninja
Spielspaß: 66% | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7
Spielspaß: 65% | Genre: Jump & Run | Hersteller: Warner Interactive

Rayman 3D
Spielspaß: 65% | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Dual Pen Sports
Spielspaß: 64% | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai

Thor: God of Thunder
Spielspaß: 63% | Genre: Action I Hersteller: Sega

Driver: Renegade
Spielspaß: 61% | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing
Spielspaß: 61% | Genre: Simulation | Hersteller: Namco Bandai

Cars 2
Spielspaß: 58% | Genre: Rennspiel | Hersteller: Disney Interactive

Transformers 3
Spielspaß: 43% | Genre: Action I Hersteller: Activision

DS-Hits im Überblick: Die Empfehlungen der N-ZONE-Redaktion!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Spielspaß: 94% | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Spielspaß: 85% | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Spielspaß: 91% | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Spielspaß: 85% | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Spielspaß: 84% | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Spielspaß: 74% | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Spielspaß: 95% | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Spielspaß: 85% | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Spielspaß: 88% | Hersteller: Nintendo

Tetris Party Deluxe
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Spielspaß: 88% | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Spielspaß: 88% | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Spielspaß: 80% | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarze/Weiße Edition
Spielspaß: 93% | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Spielspaß: 90% | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Spielspaß: 92% | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Spielspaß: 87% | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Spielspaß: 94% | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87% Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 88% | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Spielspaß: 87% | Hersteller: Konami

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 JUST DANCE 3
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: –
Ubisofts neuestes Tanz-Spiel schreibt die Erfolgsgeschichte der Reihe eindrucksvoll weiter.

2	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
3	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93%
4	Wii PARTY	Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 80%
5	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
6	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
7	GO VACATION	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/11 Spielspaß: 76%
8	Wii PLAY MOTION	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 80%
9	ZUMBA FITNESS	Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: –
10	SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE	Entwickler: Activision Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 77%

TOP 10 LESER (Wii)

1 THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 93%
Skyward Sword behauptet seinen Platz an der Spitze der beliebtesten Wii-Spiele der N-ZONE-Leser.

2	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
3	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
4	XENOBLADE CHRONICLES	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85%
5	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86%
6	RAYMAN ORIGINS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 87%
7	KIRBY'S ADVENTURE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 86%
8	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
9	FIFA 12	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: EA Canada	Test in: N-ZONE 10/11 Spielspaß: 80%
10	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 93%
Das neue **Zelda** bleibt das beliebteste Wii-Spiel der N-ZONE-Redaktion.

2	RAYMAN ORIGINS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 87%
3	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	KIRBY'S ADVENTURE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 87%
5	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
6	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86%
7	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
8	LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 5-7	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 79%
9	XENOBLADE CHRONICLES	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85%
10	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 MARIO KART 7 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94%
Das neue Mario-Rennspiel erobert die Spitze der Verkaufscharts!

2	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
3	PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88%
4	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	NINTENDOGS + CATS (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 80%
7	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
8	SUPER POKÉMON RUMBLE (3DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 85%
9	POKÉMON SCHWARZE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93%
10	POKÉMON WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 MARIO KART 7 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94%
Jetzt auch bei unseren Lesern auf der Poleposition: **Mario Kart 7**.

2	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
3	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
4	SUPER POKÉMON RUMBLE (3DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 85%
5	PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88%
6	POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 93%
7	STAR FOX 64 3D (3DS)	Entwickler: Q-Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 84%
8	SONIC GENERATIONS (3DS)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%
9	DRAGON QUEST MONSTERS-JOKER 2	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 81%
10	TETRIS (3DS)	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 MARIO KART 7 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94%
Dank der N-ZONE-Super-Liga wird in der Redaktion weiterhin viel gerast.

2	RESIDENT EVIL REVELATIONS (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/12 Spielspaß: 87%
3	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
4	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
5	PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88%
6	ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON LEGACY (3DS)	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 02/12 Spielspaß: 78%
7	SUPER POKÉMON RUMBLE (3DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 85%
8	TETRIS (3DS)	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%
9	PRO EVOLUTION SOCCER 12 (3DS)	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 02/12 Spielspaß: 85%
10	SONIC GENERATIONS (3DS)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

AUGENSCHMAUS AUF DER Wii

Text I Thomas Eder

Auch wenn die Wii in Hinsicht auf ihr technisches Innenleben den Konkurrenzkonsolen PlayStation 3 und Xbox 360 deutlich unterlegen ist, erschienen im Laufe der letzten Jahre eine Reihe von Spielen, deren Grafik sich auch im direkten Vergleich mit denen der HD-Konsolen messen kann. Vielleicht nicht in Hinsicht auf die Auflösung, dafür aber beim Stil und Atmosphäre. Wir geben euch einen Überblick über die optisch schönsten Wii-Games, die bislang erschienen sind.

3D-GRAFIK

SUPER MARIO GALAXY 2

Kein anderes Wii-Spiel ist in technischer Hinsicht derart makellos wie **Super Mario Galaxy 2**. Jede der kreativ gestalteten Astro-Welten, die ihr als Klempner Mario besucht, ist prachtvoll gestaltet, wirkt plastisch und detailverliebt. Gibt es irgendwo in dieser Pracht Matschtexturen oder klobige Charaktere zu entdecken? Nein, Fehlanzeige. Wir sind begeistert, wie die Nintendo-Programmierer eine derart saubere Grafik gezaubert haben. Allerdings hatten sie einen großen Vorteil. Denn durch das Weltall-Setting des Spiels gibt es nur selten wirklich große Spielwelten. Und das spart jede Menge Rechenpower!

TEST IN AUSGABE: 01/08 • WERTUNG: 96%

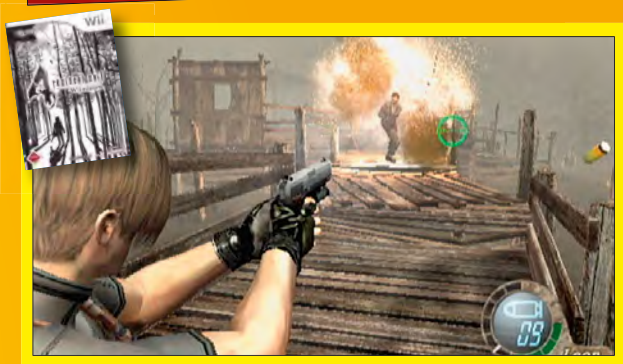
KAUFEMPFEHLUNG:

METROID PRIME 3: CORRUPTION

Eine einmalig atmosphärische Stimmung, tolle Waffen- und Umwelt-Effekte, ein famoses Beleuchtungs-System sowie ordentliche Nebencharaktere. Dieses Spiel entführt euch in eine magische Alien-Welt, die wie aus einem Guss wirkt.

TEST IN AUSGABE: 12/07 • WERTUNG: 94%

KAUFEMPFEHLUNG:



RESIDENT EVIL 4: Wii EDITION

Jau, das Teil ist eigentlich nur ein GameCube-Spiel, das ohne große technische Änderungen auf die Wii gebracht wurde. Doch es bleibt ein Grafik-Leckerbissen. Und es sieht auf Wii dank Widescreen- und 480p-Modus einen Tick besser aus!

TEST IN AUSGABE: 08/07 • WERTUNG: 92%

KAUFEMPFEHLUNG:

DISNEY MICKEY EPIC

Zwei Dinge sind den Machern dieses Hüpfspiel-Abenteuers ganz besonders gut gelungen. Zum einen entwarf man eine wirklich stimmungsvolle Welt voller Disney-Charaktere, zum anderen bezaubert die kreative Mal-Mechanik!

TEST IN AUSGABE: 01/11 • WERTUNG: 85%

KAUFEMPFEHLUNG:

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Sind es die tollen Effekte? Ist es die Masse an unterschiedlichen Stages, Charakteren und Items, die allesamt toll umgesetzt wurden? Oder ist es der herrlich hektische Spielverlauf, der **Brawl** so gut macht? Wir finden: Alles davon!

TEST IN AUSGABE: 04/08 • WERTUNG: 94%

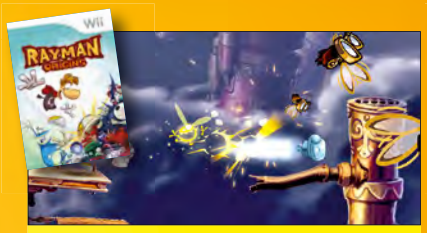
KAUFEMPFEHLUNG:

2D-GRAFIK

TATSUNOKU VS. CAPCOM : ULTIMATE ALL-STARS

Zugegeben, hier handelt es sich eher um 2,5D-Grafik (Plastische Polygon-Modelle, aber 2D-Spielverlauf), doch Capcoms Prügelspiel ist derart rasant, effektüberladen und knallbunt inszeniert, dass wir gerne eine Ausnahme machen. Insbesondere die Animationsqualität ist absolut famos. Und wie viel da auf dem Bildschirm los ist. Wahnsinn!

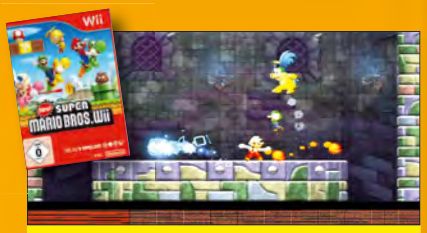
TEST IN AUSGABE: 02/10 • WERTUNG: 88%
KAUFEMPFEHLUNG:



RAYMAN ORIGINS

Komplett handgezeichnete Grafik, liebevoll gestaltete Charaktere, abwechslungsreiche Spielwelten voller kreativer Ideen... ein Meisterwerk!

TEST IN AUSGABE: 12/11 • WERTUNG: 87%
KAUFEMPFEHLUNG:



NEW SUPER MARIO BROS

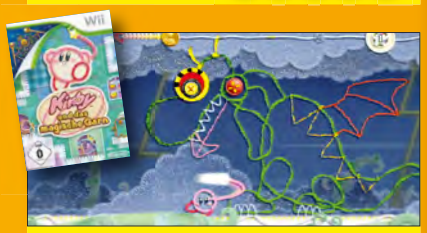
Ebenfalls ein Vertreter der 2,5D-Grafik, ebenfalls ein sehr guter. Die Grafik wirkt zwar etwas detailarm, dafür ist sie famos flüssig.

TEST IN AUSGABE: 12/09 • WERTUNG: 94%
KAUFEMPFEHLUNG:

MURAMASA

Ein wunderschönes Schwertkampf-Abenteuer, das euch in einmalig inszenierte 2D-Welten entführt, die herrlich eigenwillig und geheimnisvoll wirken.

TEST IN AUSGABE: 11/09 • WERTUNG: 86%
KAUFEMPFEHLUNG:



KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

Kein anderes 2D-Spiel ist so kreativ gemacht wie dieses. Was für eine geniale Idee, die Spielwelt des **Kirby**-Abenteuers aus Garn zu gestalten!

TEST IN AUSGABE: 03/11 • WERTUNG: 86%
KAUFEMPFEHLUNG:

ATMOSPHÄRE/STIL

OKAMI

Schon wieder ein Port, diesmal von der PS2. Doch das macht Okami nicht weniger atemberaubend. Die Grafik ist dem Stil japanischer Tusche-Zeichnungen nachempfunden und wirkt, als würdet ihr in ein lebendig wirkendes Gemälde eintauchen. Titel wie dieser machen ein für allemal klar: Videospiele können Kunst sein!

TEST IN AUSGABE: 07/08 • WERTUNG: 90%
KAUFEMPFEHLUNG:

RED STEEL 2

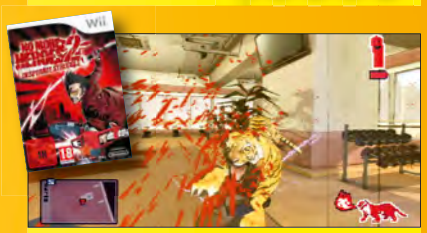
Das Schwertstreich- und Baller-Abenteuer wählt einen eigenwilligen Stil. Comic-Grafik trifft Western-Setting. Das Endergebnis sieht echt schick aus!

TEST IN AUSGABE: 04/10 • WERTUNG: 81%
KAUFEMPFEHLUNG:

DEAD SPACE EXTRACTION

Der gruselige Rail-Shooter entführt euch in ein bizarres Weltraum-Szenario voller blutrünstiger Monster. Das sorgt für eine einmalige Atmosphäre!

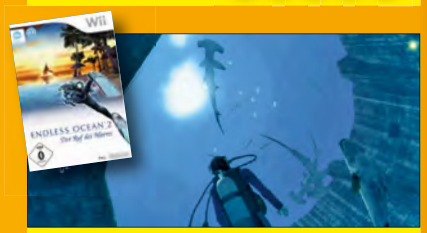
TEST IN AUSGABE: 11/09 • WERTUNG: 85%
KAUFEMPFEHLUNG:



NO MORE HEROES 2

Dieses Spiel ist ein herrlich frecher, immer aufs neue überraschender Sonderling. Cooler Stil geht hier über Substanz. Und Stil hat das Teil en masse!

TEST IN AUSGABE: 06/10 • WERTUNG: 85%
KAUFEMPFEHLUNG:



ENDLESS OCEAN 2

Nintendos Unterwasser-Abenteuer mag nicht die schärfsten Texturen haben, dennoch wird die Atmosphäre echter Tauchgänge perfekt eingefangen.

TEST IN AUSGABE: 03/10 • WERTUNG: 75%
KAUFEMPFEHLUNG:

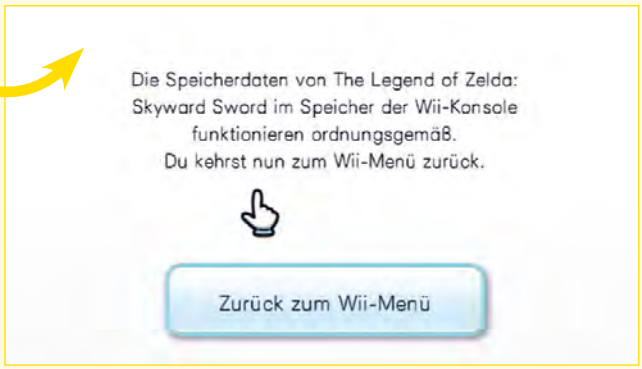
Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text | Christoph Kraus

ZELDA-UPDATE-KANAL

Was ist zu tun, wenn im neuen Wii-Zelda nichts mehr geht? Ein Kanal schafft Abhilfe.

Mittlerweile dürfte sich bei allen Wii-Besitzern herumgesprochen haben, dass das Action-Adventure **The Legend of Zelda: Skyward Sword** einen schwerwiegenden Programmierfehler enthält. An einer bestimmten Stelle im hinteren Teil des Spielverlaufs lässt sich die Geschichte nicht mehr vernünftig beenden, wenn man die entsprechende Aufgaben in der falschen Reihenfolge gelöst hat (N-ZONE berichtete). Nachdem jüngst in Japan ein kostenloser Wii-Kanal veröffentlicht wurde, gibt es diesen jetzt auch in Europa. Das Programm, das 43 Blöcke füllt, kann ab sofort im Shop-Kanal heruntergeladen werden. Nach der Installation prüft die Software, ob sich auf eurer Wii-Konsole ein Spielstand von **Zelda: Skyward Sword** befindet und aktualisiert in diesem Fall den Spielstand, sodass der Bug nicht mehr auftritt. In der folgenden Bilderfolge dokumentieren wir, wie der Kanal im Detail funktioniert. Wir begrüßen es, dass Nintendo so schnell reagiert und das Programm zum Herunterladen bereitgestellt hat. Ein automatischer Patch, wie er bei PlayStation-3- und Xbox-360-Spielen in diesem Fall üblich ist, wäre zwar schön gewesen, aber die Wii ermöglicht das eben nicht. Sei's drum!



BUG-ALARM!

Auch diese Spiele für Nintendo-Konsolen waren nicht frei von Abstürzen und Fehlern.

Super Paper Mario

Welt 2-2 des Klamauk-Rollenspiels für die Wii enthält einen Programmierfehler, der allerdings kaum zu einem großen Schaden führt: Wenn man im ersten Stock alle Räume besucht hat (ohne den Schlüssel mitzunehmen!) und im Erdgeschoss im ersten Raum gewesen ist, dann hängt sich die Konsole beim Anquatschen von Mimi auf. Um das zu umgehen, sollte man unbedingt im hinteren Raum im ersten Stock den Schlüssel holen.

Metroid: Other M

In Samus' neuestem Spiel ist kein Weiterkommen mehr möglich, wenn ihr euch in einem Raum in Sektor 3 befindet und sich die rote Tür (siehe Bild) nicht öffnet. Dann hilft nur das Löschen des Spielstands und ein erneutes Loslegen. Ausgelöst wird dieser Fehler vermutlich, wenn der Spieler nach dem Plätten eines Zwischengegners zurückläuft, anstatt den Weg nach vorn fortzusetzen.

Ankh

Die DS-Umsetzung des PC-Adventures **Ankh: Der Fluch des Skarabäenkönigs** bleibt nach dem Ende des dritten Kapitels komplett schwarz und das Abenteuer läuft nicht mehr weiter! Wer den Fehler umgehen will, muss die Musiklautstärke von Anfang an auf null drehen. Schade, denn **Ankh** besticht nicht nur durch einen klasse Humor, sondern auch durch gute Rätsel.

Text I Marcus Schwatke

FOOTBALL UP!

Art: WiiWare I **Genre:** Sport I **Entwickler:** EnjoyUp Games
Termin: 18. Dezember 2011 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Diese Fußballsimulation braucht kein Mensch.

Der Umfang ist mit drei verschiedenen Spielmodi (Training, Turnier und Freundschaftsspiel) sowie einer großen Auswahl an Mannschaften und der Möglichkeit, mit seinen Miis zu spielen, groß. Auch an eine Mehrspielervariante für bis zu vier Kicker wurde gedacht. Leider merkt man ziemlich schnell, dass **Football Up!** ein ziemlicher Murks ist. Die Steuerung ist unpräzise und schwammig. Weder mit der Wii-FB allein noch in Kombination mit dem Nunchuk lassen sich die Spieler gut über den Platz steuern. Auch das Passsystem ist wenig ausgefeilt. Hinzu kommt ein mieser Sound und eine Grafik, die nicht mal mit gutem Willen als passabel durchgeht. Um **Football Up!** sollte man lieber einen großen Bogen machen und bei den etablierten Spielerserien wie **FIFA** und **Pro Evolution Soccer** bleiben.

WERTUNG 4 VON 10

Das Bild beweist: Die Grafik ist schlicht – sehr, sehr schlicht …

Gelbe und rote Karten zu sammeln ist ziemlich einfach.

Text I Thomas Eder

PAPER WARS: CANON FODDER

Art: WiiWare I **Genre:** Action I **Entwickler:** EnjoyUp Games
Termin: 22. Dezember 2011 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Für Freizeitstrategen: anspruchsvoll, umfangreich und mit coolem Stil!

Dieser Downloadtitel ist ein astreines Tower-Defense-Game; sprich, ihr müsst von der rechten Seite des Bildschirms heranströmende Gegner davon abhalten, die linke Seite zu erreichen. Dazu stehen euch normale Schüsse und Raketen zur Auswahl, mit denen ihr eure Gegner abwechselnd beharkt. Neben dem Survival-Modus, in dem es lediglich darauf ankommt, möglichst lange den Attacken standzuhalten, wird euch ein Kampagnen-Modus mit drei unterschiedlichen Szenarien geboten. Diese bestehen aus jeweils 28 Missionen, die sich wiederum in Bezug auf Gegner und Waffen unterscheiden. Wer sich nicht vom hohen Schwierigkeitsgrad abschrecken lässt und auf den simplen – aber coolen – Grafikstil steht, darf die 500 Punkte guten Gewissens investieren!

WERTUNG 7 VON 10

Tower Defense vom Feinsten: Alles, was ihr tun müsst, ist dafür zu sorgen, dass kein Gegner am linken Bildschirmrand ankommt.

Abgefahren: Auch wenn der Grafikstil auf den ersten Blick eher befremdlich wirkt, ist er insgesamt schön gelungen.

KURZ ERINNERT

PAINT SPLASH

Seit Mitte Dezember kann in **Paint Splash** jeder überprüfen, ob in ihm das Talent eines Michelangelo oder eines Leonardo da Vinci steckt. Eure Wii-Fernbedienung wird darin zum Pinsel und ihr verwandelt eine anfangs leere Leinwand in ein Kunstwerk. Neben einer großen Auswahl verschiedener Farben und Pinselarten stehen euch zahlreiche Utensilien – etwa Schwämme oder Sprühdosen – zur Verfügung. Auch ein Mehrspielermodus ist in **Paint Splash** enthalten. Bis zu vier Künstler können gemeinsam und vor einer Konsole an einem Werk arbeiten. Nach der Fertigstellung eines Werks muss es nicht im Speicher der Wii verstauben. Stattdessen könnt ihr es im Internet der **Paint Splash**-Community vorstellen und euch dort die Gemälde anderer Wii-Künstler ansehen. Hätte der Verfasser dieser Zeilen ein gewisses künstlerisches Talent, hätte er gewiss viel aus **Paint Splash** herausholen können: Die Steuerung ist präzise und die vielen verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten motivieren auch langfristig. Die Möglichkeit, zu viert an einer Konsole zu malen, überraschte zuerst, stellte sich aber als sinnvoll heraus. Wer also seine Kreativität ausdrücken möchte und auf teure Leinwände und Zubehör verzichten will, der findet hier eine gute Möglichkeit. ms

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 15. Dez. I **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

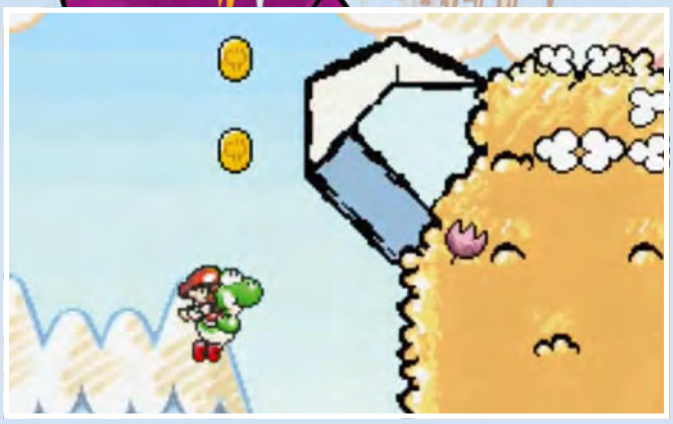
Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text | Christoph Kraus

NINTENDO LÄSST 10 SPIELE SPRINGEN

Erhalten 3DS-Frühkäufer erstklassige Unterhaltung oder alten Krempel? Wir haben's überprüft.

Wer sich vor dem 12. August 2011 einen Nintendo 3DS angeschafft hat, den erwarten im eShop unter dem Menüpunkt „Heruntergeladene Titel" (er findet sich bei „Einstellungen und mehr") zehn kostenlose Game-Boy-Advance-Klassiker. Doch taugen die Spiele qualitativ überhaupt etwas? Wir haben's überprüft.



Yoshi's Island ist aus unserer Sicht das beste Spiel der Gratis-Aktion.

Metroid Fusion gehört zu den besten Spielen, die der GBA je gesehen hat.

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

Das rasante Science-Fiction-Rennspiel hat seine besten Tage längst hinter sich. Der Mode-7-Effekt, der dafür verantwortlich ist, dass die Strecke stets im korrekten Winkel dargestellt wird, wirkt heutzutage bestenfalls durchschnittlich.

MARIO KART: SUPER CIRCUIT

Wo bitte schön ist der elegante Kurvendrift geblieben? Gab es damals noch keine vernünftigen Sprungschanzen? Gibt es den Kugelwilli nicht? Und warum hat uns Nintendo den Mehrspielermodus vorenthalten? All diese Fragen stellten wir uns beim Spielen der ersten mobilen **Mario Kart**-Episode. Spaßig ist das Spiel dennoch – wenn man sich mit der veralteten Grafik arrangiert.

WARIOWARE, INC.: MEGA MICROGAMES

Die schrägen Minispiele sind immer wieder für eine flotte Runde zwischendurch gut – auch die minimalistische Grafik kann dem amüsanten Spielprinzip nichts anhaben. Gerade die unbeholfene Pixeldarstellung sorgt für einen gewissen Charme.

SUPER MARIO ADVANCE 3: YOSHI'S ISLAND

Mit diesem fantastischen, extrem umfangreichen Jump & Run lässt sich die Wartezeit auf Marios nächsten 3DS-Auftritt perfekt überbrücken. Ein wahrer Meilenstein!

THE LEGEND OF ZELDA: MINISH CAP

Diese Zelda-Episode ist zwar im Vergleich zu den anderen Serienablegern ein bisschen kurz geraten, aber qualitativ spielt sie in der oberen Liga. Auch heute ist Links Abenteuer als Schrumpfheld ganz vorn dabei.

Was für ein Murks! Zum Glück trägt kein Spiel dieses Prädikat. | Früher ein Überflieger, heute nur noch solide | Ein Spielspaß-Hit – immer noch!

Text | Thomas Eder

PULLBLOX

Art: 3DSWare **| Genre:** Jump & Run **| Entwickler:** Intelligent Systems **| Termin:** 08. Dezember 2011 **| Preis:** 6 Euro

Dieser Geheimtipp stammt von den Paper-Mario-Entwicklern!

Indem ihr die einzelnen Teile des Turms überlegt aus dem Hintergrund herauszieht, gelangt ihr darüber bis ganz nach oben.

Auch an einen Editor haben die Entwickler gedacht: Ein selbstentworfenes Motiv kann etwa dieser Tannenbaum sein.

Die einfachsten Spielkonzepte sind die schönsten: In **Pullblox** steuert ihr die etwas pummelige, aber charmant designte Spielfigur Mallo durch über 200 Levels. Darin müsst ihr mit Mallo Bauteile eines turmähnlichen Konstruktes aus dem Hintergrund nach vorne ziehen und diese im Idealfall so anordnen, dass ihr darauf bis an die Spitze eines Turmes gelangt. Oben angekommen, befreit ihr dann ein in dem Turm gefangenes Kiddie. Doch der Weg bis ganz nach oben ist ein durchaus kniffliges Unterfangen: Während ihr die ersten Aufgaben dieses Genremixes noch im Handumdrehen erledigt, steigt der Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf ordentlich an, sodass eure grauen Zellen mit der Zeit auch wirklich in Schwung kommen. Das Spielerlebnis des bekannten Nintendo-Entwicklers Intelligent Systems bleibt trotzdem entspannt: Ihr spielt nicht gegen die Zeit und habt außerdem die Möglichkeit, eure letzten Aktionen rückgängig zu machen. Für Spielspaß auf lange Sicht haben die Entwickler **Pullblox** zwar keinen Mehrspielermodus, dafür aber einen Level-Editor spendiert. Klasse!

WERTUNG 8 VON 10

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

Liebhaber von Strategiespielen kommen hier voll auf ihre Kosten: Zwar macht der Titel von Intelligent Systems optisch nicht allzu viel her, dafür stimmt's in puncto Gameplay. Die Steuerung mit Steuerkreuz und Tasten funktioniert überdies gut.

MARIO VS. DONKEY KONG

Bei diesem Geschicklichkeitsspiel hätten wir uns eine filigranere Steuerung gewünscht: Mit dem Touchpen – wie bei den DS-Episoden der Reihe – lassen sich die Aufziehfiguren von Mario und Co. deutlich präziser über den Bildschirm bewegen. Die Rätsel sind aber nach wie vor erste Sahne.

WARIO LAND 4

Wer Warios irrwitziges Jump & Run noch nicht selbst gespielt hat, der hat etwa verpasst: Die Hüpfeinlagen bieten zwar nur mittelmäßige Unterhaltung, aber der Humor ist erstklassig.

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

Zugegeben, ein Meilenstein seines Genres ist Kirbys GBA-Hüpfer nicht unbedingt, aber Spaß macht die Story um den wundersamen Spiegel dennoch.

METROID FUSION

Wer Samus Aran mag, der wird auf dieses Kultspiel abfahren. Kaum zu glauben, was für eine prickelnde Atmosphäre die Entwickler aus einem Game-Boy-Advance-Projekt herausholen konnten!

Mario Kart: Super Circuit wirkt mittlerweile stark veraltet.

KURZ ERINNERT

EUROSPORT

Wem die Filmchen aus dem Nintendo-Video-Kanal nicht genügen, der kann sich in der **Eurosport**-Anwendung ab sofort per SpotPass regelmäßige Clips auf den 3DS laden. Allerdings finden wir so manche Szene ein bisschen fragwürdig: Wenn wir beispielsweise dabei zusehen müssen, wie ein Motorradfahrer einen ernsthaften Sturz erleidet (der aber zum Glück glimpflich ausgeht), dann zweifeln wir am rechten Humorverständnis der Eurosport-Macher. Die Tiefeneffekte der Clips aus der **Eurosport**-Anwendung sind übrigens etwas schlechter gelungen als die Filme im Nintendo-Video-Kanal. ck

Art: 3DS-Kanal **| Genre:** –
Termin: 15. Dezember **| Preis:** –
WERTUNG 5 VON 10

BLASTER MASTER: ENEMY BELOW

Bereits 1988 erschien das erste **Blaster Master** für das NES – der 3DS-Download-Titel bietet euch nicht den Klassiker, sondern das 2000 veröffentlichte GameBoy-Color-Spiel. Darin hüpft und ballert ihr euch durch weitläufige Levels und löst kleinere Rätsel unter Zuhilfenahme verschiedener Fahrzeuge und Upgrades. Das Gameplay macht auch heute noch ordentlich Spaß – die Technik des Spiels entspricht allerdings dem, wozu der Game Boy Color damals in der Lage war: wenig! Insgesamt ein nettes Retro-Spiel, das sein (weniges) Geld wert ist, aber trotz des beachtlichen Umfangs keinen bleibenden Eindruck hinterlässt. te

Art: 3DS Virtual Console **| Genre:** Action
Termin: 10. November **| Preis:** 3 Euro
WERTUNG 8 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinung zum neuen **Resident Evil** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa wie der Wii-U-Controller bei künftigen Spielen sinnvoll genutzt werden könnte oder welche **Zelda**-Varianten es gibt.

VGZ-LESER TAPPTE IN ZELDA-SACKGASSE!

KirbySSBBfreak01 musste die Wii-FB zeitweise ruhen lassen!

Ärgerlich: Wie wir in der letzten N-ZONE berichteten, hat sich in **The Legend of Zelda: Skyward Sword** ein schwerwiegender Bug eingeschlichen. Der Fehler taucht im letzten Gebiet auf, in dem man die drei Strophen für das Heldenlied suchen muss. Spricht man in der Ranelle-Wüste mit Kenbun und läuft wenige Augenblicke später wieder zu ihm zurück, nachdem man die Donnerdrachen-Strophe gefunden hat, so lässt sich die Handlung des Spiels nicht mehr beenden. Unseren Leser KirbySSBBfreak01 hat es übel erwischt: Er tappte in die Sackgasse und konnte **Skyward Sword** eine Zeit lang nicht weiterspielen. Doch mittlerweile hat Nintendo in allen Regionen einen Kanal veröffentlicht, der das Problem behebt (siehe Seite 60). In der Community sorgte der Programmierfehler für allerhand Diskussionsstoff: Die Leser diskutierten emsig, ob es möglicherweise einen Ausweg aus der Misere gibt – doch vergeblich. Als ein vergleichbarer Bug in **Metroid: Other M** auftauchte, boten wir an, einen intakten Spielstand von der Webseite auf eine SD-Karte zu kopieren.

AB AUFS LAND

Diese Dörfer aus bekannten Nintendo-Spielen sind einen Ausflug wert.

Das Leben auf dem Land gilt in der Regel als beschaulich, ruhig und friedlich. Doch das ist nicht überall so: Da wäre zum Beispiel das gruselige Dorf Pueblo aus der deutschen Wii-Version von **Resident Evil 4**. Doch es gibt auch Domizile, die sich für einen Ausflug durchaus empfehlen – etwa diejenigen, die Online-Redakteur Maik Koch für www.videogameszone.de zusammengestellt hat. Einen Auszug daraus zeigen wir euch hier.

In **Zelda: Ocarina of Time** besucht Link das beschauliche Dörfchen Kakariko. Dort erlernt er die Hymne des Sturms und sammelt in einem Minispiel beispielsweise verloren gegangene Hühner wieder ein, wie das Bild (rechts) belegt.

Im Wolkenhort von **Zelda: Skyward Sword** beginnt das Wii-Abenteuer, das zeitlich vor dem eben vorgestellten Nintendo-64-Hit spielt. Dort lernt ihr die Grundsteuerung des Spiels sowie die ersten Figuren kennen. Der Anfang ist zwar ein bisschen trocken, aber charmant.

Im Örtchen Saint-Mystère von **Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** lösen der titelgebende Schlaumeier und sein Assistent Luke jede Menge spannende Rätsel. Die Dorfbewohner sind dabei reichlich sonderbar …

Die unfreundlichen Dorfbewohner von Pueblo aus **Resident Evil 4** (deutsch) gehören zu einer Sekte, die die Tochter des US-Präsidenten entführt hat. Leon S. Kennedy ballert sich den Weg durch das Örtchen frei. Als Reiseziel ist Pueblo aber definitiv nicht empfehlenswert!

In der **Harvest Moon**-Serie bestellt ihr euer Feld, erntet dann die Früchte eurer Arbeit und verhökert diese später im Dorf. Dort werden auch fleißig Frühlings- oder Herbstfeste gefeiert. So ein Dorfleben lieben wir!

In **Super Mario Sunshine** hüpft Mario auf dem GameCube durch die Piazza Delfino. Dabei befreit er Yoshi mit einer Banane aus dem Ei und erkundet auch das Kanalisationssystem unterhalb des Dorfes.

SPIEL'S ORIGINAL!

So spielt ihr die GBA-Gratisspiele auf dem 3DS in Original-Auflösung.

Wer **Yoshi's Island**, **Wario Land 4** und Co. auf dem 3DS zockt, der erlebt die Kultklassiker in der Auflösung 400 x 240 Pixel. Das Bild wird also gestreckt, weil der 3DS-Screen größer ist als der Mini-Monitor des Game Boy Advance. Um die Spiele in der Original-Auflösung auf dem 3DS zu spielen, haltet ihr vor dem Start des Spiels einfach die Select-Taste auf der Konsole gedrückt. Das jeweilige Spiel wird dann in der GBA-Auflösung gestartet. Der Rand des Nintendo-3DS-Bildschirms bleibt dann allerdings schwarz.

KIDS ZONE

Die eigene Rubrik für ünsere jungen Leser!

Ab sofort präsentieren wir euch auf diesen Seiten News und Specials zu allen Themen, die Kids und Teenies interessieren – von TV-Tipps über Toys, Trading Cards, Musik, Anime und Manga bis hin zu Gaming-Tipps und den angesagten Kinofilmen und DVDs.
Willkommen in der brandneuen Kids-Zone-Rubrik!

TERRA MAX

Im ZDF gehen Paul und sein Opa Max ab 22. Januar immer sonntags um 8:35 Uhr mit euch auf eine spannende Zeitreise.

TV Schon seit Jahren bastelt Opa Max an einer Zeitmaschine. Mit ihr will er Menschen aus der Zukunft in die Gegenwart holen. Doch der erste Test läuft ganz anders als gedacht: Statt eines Besuchers in futuristischem Outfit steht ein hochnäsiger Herr mit seltsamem Hut und auffällig geschminkten Augen vor Opa Max und seinem elfjährigen Enkel Paul. Der Besucher kommt nicht aus der Zukunft, sondern aus der Vergangenheit – aus dem Ägypten des Jahres 1324 vor Christus, 3.335 Jahre vor unserer Zeit! Vor Max und Paul steht kein Geringerer als der berühmte Pharao Tutanchamun. Als auch beim zweiten Versuch kein Mensch aus der Zukunft, sondern ein römischer Legionär in Opa Max' Haus auftaucht, ist klar: Der Erfinder hat statt eines Fensters in die Zukunft eines in die Vergangenheit geöffnet. Während sein Opa untröstlich ist, freut sich Paul über die Gelegenheit, Menschen aus allen Epochen der Weltgeschichte zu ihrem täglichen Leben zu befragen … Die neue Serie **Terra MaX** macht mit euch eine spannende Zeitreise in die Vergangenheit. In den acht Folgen werden euch interessante Themen wie „Römer und Germanen", „Ritter und Gesellschaft im Mittelalter", „Das alte Ägypten" oder auch die Lebensverhältnisse in der Bronzezeit auf spannende Weise in Spielszenen nähergebracht. Ab 22. Januar laden euch Paul und sein Opa Max immer sonntags um 08:35 auf ZDF zu einem ganz besonderen Trip in die Vergangenheit ein. Das solltet ihr nicht verpassen!

DIE FOLGEN IM ÜBERBLICK:

22. Januar: Das alte Ägypten
29. Januar: Römer und Germanen – Die Geschichte des Arminius
05. Februar: Die Bronzezeit
12. Februar: Ritter und die mittelalterliche Gesellschaft
19. Februar: Mittelalterliche Baustellen – Der Kölner Dom
26. Februar: Die Reformation
04. März: Die neue Welt
11. März: Seefahrer – Die Geschichte der Bounty

VERANSTALTUNGSKALENDER

Event	Ort	Datum
FUYU-CONVENTION 2012	Mürzzuschlag (A)	21.–22. Januar
DeDeCo	Dresden	17.–19. Februar
JapanCity 2012	Wien (A)	25.–26. Februar
Hina-Matsuri	Hamburg	04. März
Leipziger Buchmesse 2012	Leipzig	15.–18. März
Made in Asia 4	Brüssel (B)	30.März–1. April
Animuc 2012	Fürstenfeldbruck	14.–15. April

DETEKTIV CONAN

Die Movies bei RTL 2

TV Schon seit Dezember 2011 ist Detektiv Conan ja wieder zurück im TV: montags bis freitags von 18:30 Uhr bis 19:20 Uhr auf VIVA. Jetzt kommt der Mini-Detektiv auch wieder ins RTL2-Programm. Ganz heimlich, still und leise hat der Münchner Sender die Spürnase in den Anime-Block am Sonntag integriert. RTL2 zeigt noch einmal die 13 **Detektiv Conan**-Kinofilme, die schon 2011 zu sehen waren. Leider hat die Meldung aber auch einen kleinen Haken: Die Abenteuer mit dem geschrumpften Hobby-Detektiv Conan Edogawa alias Shinichi Kudo laufen fast zu nachtschlafender Zeit – frühmorgens ab etwa 6 Uhr (!). Conan-Fans mit Festplattenrekorder sind da klar im Vorteil – und natürlich auch die Fans, die keine Probleme damit haben, sich auch am Sonntag in aller Frühe aus dem Bett zu quälen. Am 15. Januar ging es los mit „Der tickende Wolkenkratzer“. Weiter geht es am 22. mit „Das 14. Ziel“, am 29. Januar treibt dann „Der Magier des letzten Jahrhunderts“ sein Unwesen und am 5. Februar heißt es „Der Killer in ihren Augen“. Bis die 13 Filme alle durchgelaufen sind, ist es April. Wie es danach am gleichen Sendeplatz weitergeht, ist noch nicht klar.

DIE FILME:

Das 14. Ziel: Sonntag, 22. Januar, 6:05 Uhr
Der Magier des letzten Jahrhunderts: Sonntag, 29. Januar, 6:15 Uhr
Der Killer in ihren Augen: Sonntag, 5. Februar, 6:20 Uhr
Countdown zum Himmel*
Das Phantom der Baker Street*
Die Kreuzung des Labyrinths*
Der Magier mit den Silberschwingen*
Das Komplott über dem Ozean*
Das Requiem der Detektive*
Die azurblaue Piratenflagge*
Die Partitur des Grauens
Der nachtschwarze Jäger*

*Genaue Termine noch nicht bekannt

TICKER

Manga mit Fußball-Weltmeisterin

Shogakukan hat der 26-jährigen Weltmeisterin Nahomi Kawasumi einen eigenen Manga gewidmet. Kawasumi Nahomi Monogatari („Die Nahomi Kawasumi Story“) hatte am 4. Januar in **Weekly Shonen Sunday** Premiere und in ihr dreht sich alles um die Spielerin aus Yamato. Erstmals ziert mit Kawasumi eine Athletin das Cover eines Shogakukan-Magazins. **Weekly Shonen Sunday** bringt außerdem ein Interview mit der japanischen Nationalspielerin und widmet neben dem Cover die Auftaktseiten und das Poster der Kickerin.

Kingdom Hearts 3D kommt

Das nächste Abenteuer aus der beliebten Kingdom-Hearts-Rollenspiel-Reihe Kingdom Hearts 3D [Dream Drop Distance] ist in Japan im Dezember offiziell für März 2012 angekündigt worden. Auf der Kingdom Hearts-facebook-Seite wurde außerdem bekanntgegeben, dass es Kingdom Hearts 3D [Dream Drop Distance] 2012 auch noch nach Europa schaffen wird. Wann genau wurde bisher noch nicht enthüllt. Üblicherweise vergehen aber zwischen drei und sechs Monaten bevor ein Game dann auch bei uns in Europa erscheint.

LEGO sichert sich den Schatz

Herr der Ringe- und LEGO-Fans dürfen jubeln: 2012 wird es eine eigene LEGO-**Herr der Ringe**-Serie geben. Warner Bros. und die dänische Spielzeug-Firma haben das jetzt bestätigt. LEGO erwarb demnach die Rechte an allen Filmen zu Tolkiens unvergleichlichem Fantasy-Epos. In der Lizenz schon eingeschlossen sind auch die beiden Verfilmungen von **Der Hobbit**, von denen der erste Teil im Sommer 2012 in die Kinos kommen soll. Ob es auch Videospiele geben wird, ist noch nicht bekannt.

Point Whitmark 34: Die einäugigen Puppen

Auf dem „Jahrmarkt des Feuerballs“ treffen Jay, Tom und Derek vom Radiosender **Point Whitmark** den siebenjährigen Martin Dupré, den Sohn ihrer Französischlehrerin. Plötzlich ist der kleine Junge wie vom Erdboden verschluckt. Bei der Suche nach ihm machen die Freunde Bekanntschaft mit Puppendoktor Stanislav Lodz. Er hat sich auf echten Menschen nachgebildeten Puppen spezialisiert. Ob er den Jungen entführt hat, um eine Puppe zu machen? Oder hat doch der seltsame Herr mit dem französischen Akzent etwas mit Martins Verschwinden zu tun? Die inzwischen 34. Folge von **Point Whitmark** trägt den Titel „Die einäugigen Puppen“ und ist seit Kurzem im Handel erhältlich.

TOYS

Mit diesen Dingen spielt die Redaktion!

Bei Spielwaren und Sammelkarten gibt es jeden Monat jede Menge Neuigkeiten. Wir geben euch ab sofort auf diesen Seiten einen Überblick über die coolsten Toys des Monats, versorgen euch mit News und Infos zu den angesagtesten Trading-Card-Games und stellen euch die kultigsten Merchandise-Artikel zu Videospielen, Kinofilmen und Anime-Serien vor.

POKÉMON VIDEOSPIEL UND TCG

SAMMELKARTEN The Pokémon Company International hat Ende Dezember die Termine für die **Pokémon**-Videospiel-Landesmeisterschaften bekannt gegeben. Das nationale **Pokémon**-Ausscheidungs-Turnier wird am 10. März in Essen ausgetragen. Pokémon-Trainer treten hier, abhängig von ihrem Geburtsjahr, in einer von drei verschiedenen Altersgruppen an. Die wichtigste Regeländerung für die Meisterschaften betrifft das Pokémon-Team, mit dem ihr antretet: Euer Team dürft ihr euch aus allen Pokémon des Nationalen Pokédex zusammenstellen. Einzige Voraussetzung für die Teilnahme ist, dass ihr **Pokémon Schwarze Edition** oder **Pokémon Weiße Edition** für Nintendo 3DS oder Nintendo DS benutzt. Erstmals qualifizieren sich 2012 übrigens nicht nur zwei Spieler pro Altersklasse für die Weltmeisterschaften vom 10. bis 12. August 2012 auf Hawaii, sondern sogar jeweils die besten vier Teilnehmer. Solltet ihr noch nicht 18 sein, bekommt ein Erziehungsberechtigter übrigens auch ein Ticket nach Hawaii.

ALTERSKLASSEN:
Junioren – Geburtsjahr 2001 oder später
Senioren – Geburtsjahr 1997, 1998, 1999 oder 2000
Meisterklasse – Geburtsjahr 1996 oder früher

Internet: www.pokémon.de/vgc

TERMINE CITY CHAMPIONSHIPS

SAMMELKARTEN Im Januar und Februar finden in verschiedenen deutschen und österreichischen Städten die City Championships im Pokémon-Trading-Card-Game statt. Jeder Teilnehmer erhält die exklusive Promo-Glitzer-Karte „Karrablast". Die Teilnahme an den City Championships ist kostenlos. Gespielt wird im Modified Constructed Format, jedes Match dauert 30 Minuten und Gewinner ist, wer ein einziges Match für sich entscheidet. Der Sieger des Turniers geht mit 14 Boostern und 6 Championship-Punkten nach Hause. Informiert euch, welche Voraussetzungen euer Turnierdeck erfüllen muss, damit ihr beim City Championship mitspielen könnt. Eine Deckliste mit allen Karten eures 60-Karten-Decks solltet ihr auch immer dabei haben. Für Essen und Trinken ist bei den meisten Turnieren gesorgt, ihr solltet aber auf Nummer sicher gehen und euch ein paar Snacks einpacken. Außerdem rät Amigo, genug turnierlegale Würfel (abgerundete Kanten und durchsichtig) und Schadensmarken mitzunehmen. Noch mehr Infos zu den City Championships und eine vollständige Liste der Spielorte findet ihr auf Kidszone.de.

Internet: www.amigo-spiele.de

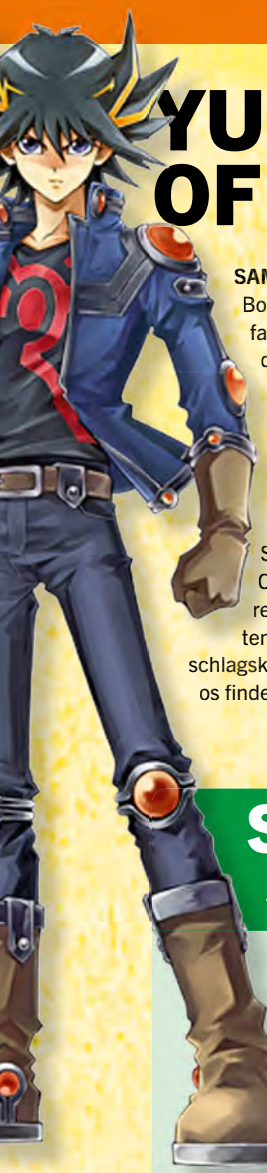
VOLLES HAUS Wie im letzten Jahr wird es bei den Meisterschaften auch 2012 hoch hergehen!

THE LEGEND OF ZELDA: JUBILÄUMS-T-SHIRT

T-SHIRT Noch bis zum 20. Februar könnt ihr euch bei The-King-of-Games.com per Vorbestellung ein exklusives **The Legendof Zelda**-Jubiläums-T-Shirt sichern. Das coole Shirt entstand in Zusammenarbeit mit Nintendo anlässlich des 25. „Geburtstags" der Videospielserie **The Legend of Zelda**. Das Baumwoll-Shirt wird es in den Farben Waldgrün und Schwarz und in den Größen XS bis XL geben. Das **Zelda**-T-Shirt soll ca. 50 € kosten und ab Mai an die Kunden verschickt werden. Auf der Vorderseite des **The Legend of Zelda**-Jubiläums-T-Shirts sind Links efeuumranktes Schwert und Schild mit allerhand Verzierungen wie Bomben, Herzen, Schlüssel oder auch ein Boomerang und die Worte „Power" (Kraft, Macht), „Wisdom" (Weisheit) und „Courage" (Mut) aufgedruckt. Die Rückseite ziert das Logo zum 25-jährigen **The Legend of Zelda**-Jubiläum. Auf dem grünen Shirt sind die Verzierungen silbern, auf dem schwarzen Shirt golden.

Hersteller: The King of Games
Preis: ca. € 50,-
Internet: www.the-king-of-games.com

YU-GI-OH! ORDER OF CHAOS



SAMMELKARTEN Ab sofort ist die brandneue Yu-Gi-Oh!-Booster-Serie **Order of Chaos** im Handel. Der Booster umfasst insgesamt 100 Karten, deren Seltenheit sich folgendermaßen verteilt: 8 Secret Rare, 10 Ultra/Ultimate Rare, 14 Super Rare, 20 Rare, 48 Common. Order of Chaos enthält eine Vielzahl an Karten aus dem ZeXaL-Anime, die Xyz-Beschwörungen unterstützen, darüber hinaus auch neue Xyz-Monster. In Fan-Kreisen freut man sich besonders auf die drei Ninja-Karten „Ninja Meister Hanzo“ (Monster), „Gold-Ninja“ (Monster) und „Ninjitsu Art of Supertransformation“ (Falle). Nach Meinung der Trading-Card-Experten werden sie das Spielen mit Ninja-Karten revolutionieren. Gerade in Kombination können diese Karten-Krieger eurem Deck eine geradezu unheimliche Durchschlagskraft verleihen. Die komplette Kartenliste zu Order of Chaos findet ihr online bei Kidszone.de.

Hersteller: Konami
Preis: ca. € 5,- pro Booster (9 Karten)
Internet: www.yugioh-card.com/de/

NACHSCHUB

SKYLANDERS: SPYRO’S ADVENTURE

TOYS/VIDEOGAMES Im Videospiel **Skylanders: Spyro’s Adventure** schlüpft ihr in die Rollen verschiedenster Wesen, die versuchen, ihre Heimat von der Schreckensherrschaft des finsteren Kaos zu befreien. Der miese Giftzwerg hat die Skylander, die Beschützer der Skylands, in Figuren verwandelt und als Spielzeuge auf die Erde verbannt. Über ein spezielles Portal könnt ihr die Skylander jetzt zurück in den Kampf gegen Kaos schicken. Das Spiel erschien im November. Im Starterpaket gab es das Spiel und drei Skylander: Spyro, Trigger Happy und Gill Grunt. Darüber hinaus konntet ihr euch bisher 21 weitere Skylander sichern. Seit Mitte Dezember sind drei neue Einzelfiguren im Handel: Wrecking Ball (Magie), Dino Rang (Erde) und Hex (Dunkelheit). Jede Figur kostet ca. € 8,-. Für knapp € 20,- bekommt ihr einen Dreierpack Triple Pack E mit Hex, Dino-Rang und Zap. Wrecking Ball gibt es im Paket Triple Pack D mit Stealth Elf und Sonic Boom.

Hersteller: Activision
Preis: ca. € 8,- (Einzelfigur); ca. € 20,- (Triple Pack)
Internet: www.skylanders.com/de/

DER GESTIEFELTE KATER

ACTION-ADVENTURE Im Videospiel zum gleichnamigen Kinofilm schlüpft ihr in die Rolle von Shreks Freund – dem gestiefelten Kater. Im Spiel zum Film spielt ihr da weiter, wo der Film aufgehört hat. Zusammen mit Kitty macht sich der rot getigerte Held daran, das Dorf San Ricardo wieder aufzubauen. Um dieses Ziel zu erreichen, müsst ihr goldene Eier und magische Bohnen sammeln. Schleichen, springen, klettern, fechten und die Gegner mit betörenden Gitarrenklängen einlullen – bei den abwechslungsreichen Herausforderungen dürft ihr die vielseitigen Fähigkeiten des Katers in voller Bandbreite abrufen. Besonders spaßig ist, dass ihr viele Dinge in eurer Spielumgebung ins Game geschickt einbeziehen könnt: So wird ein Kaktus zum Beispiel mit einem gezielten Tritt zum stacheligen Geschoss. Die Steuerung des Spiels funktioniert gut, egal ob ihr mit dem normalen Controller oder über Bewegungssteuerung spielt. Letzteres macht aber am meisten Laune. Das Game unterstützt sowohl Wii-Fernbedienungen, PlayStation 3 Move als auch Kinect für Xbox. In den Versionen für Xbox und PS3 ist voller Körpereinsatz gefordert: Ihr duckt euch weg, teilt Tritte aus, kratzt den Gegner und führt eure Klinge wie ein Fechtweltmeister. Die Wii-Fernbedienung wird zum Schwert, während ihr mit dem Nunchuck ausweicht. Grafik und Sound von **Der Gestiefelte Kater** lassen nichts zu wünschen übrig. Kurz, diese Stiefel passen wie angegossen!

INFO
System: PlayStation 3, Xbox, Wii, Nintendo 3DS
Hersteller: THQ
Geeignet: Ab 6 Jahren
Preis: Von ca. € 30,- bis ca. € 50,-
Termin: Erhältlich

KLETTERN Der Kater beweist hier sein Parcours-Talent.

EN GARDE Wenn der Kater die Waffe zückt, ergreifen die Bösewichte die Flucht.

DREAMWORKS SUPERSTAR KARTZ

Noch ein Kart-Spiel? Das braucht doch kein Mensch! So schießt es euch vielleicht gerade durch den Kopf. Wir sehen das aber anders: **Dreamworks Superstar Kartz** ist eine wirklich gelungene Kart-Variante. Im coolen Activision-Game rast ihr mit den bekannten Dreamworks-Stars Shrek, Marty dem Zebra, den Pinguinen oder auch B.O.B. über aberwitzige Film-Kurse wie „Shreks Sumpf“ oder auch den Zoo in New York City's Central Park. Neben plattformübergreifenden Spielmodi wie „Schnelle Rennen“, „Circuit Modus“ oder „Challenge Modus“ warten je nach Konsole auch noch spezielle Spielarten wie etwa der „Kopf-an-Kopf-Battle“ auf Xbox 360, PlayStation 3 und Wii. Auf Xbox 360, PlayStation 3 und Wii können sich bis zu vier Kart-Fans in die witzige Renn-Action stürzen, auf dem DS kachelt ihr mit bis zu drei weiteren Freunden über die Pisten. **Dreamworks Superstar Kartz** ist kein Überflieger, weiß aber trotzdem zu gefallen!

INFO
System: PlayStation 3, Xbox 360, Wii, Nintendo DS, Nintendo 3DS
Hersteller: Activision
Geeignet: Ab 0 Jahren
Preis: ca. € 30,-
Termin: Erhältlich

PINGUIN AM STEUER Der Südpol lässt Sumpf und Savanne hinter sich.

EXPLOSIVE GOLF-VARIANTE Wenn Worms golfen, braucht man einen Stahlhelm.

WORMS: CRAZY GOLF

Wer Golf bisher für langweilig hielt, wird bei **Worms Crazy Golf** eines Besseren belehrt. In dem coolen PC-Game erwarten euch verrückt-knifflige Golfpartien im **Worms**-typischen Stil. In drei verschiedenen Welten mit je 18 Löchern könnt ihr im Einzelspielermodus eure Kunst am Schläger beweisen oder ihr fordert bis zu drei Freunde zu explosiven Golf-Gefechten auf. Die Spezialfähigkeiten der Worms-Golfbälle, wie zum Beispiel Fallschirme, gilt es mit Bedacht einzusetzen, um euren Golfball sicher auf dem Grün zu platzieren. Aber Vorsicht: Überall lauern Gefahren wie fiese Tretminen und resolute ältere Damen. Sogar wenn ihr bisher wenig mit **Worms** angefangen konntet, wird euch das Spiel schnell in seinen Bann ziehen.

INFO
System: PC
Hersteller: Rondomedia
Geeignet: Ab 6 Jahren
Preis: ca. € 13,-
Termin: Erhältlich

DIE DREI MUSKETIERE

DVD Kaum in Paris angekommen, legt sich der junge D'Artagnan mit den Musketieren Athos, Porthos und Aramis an. Als es D'Artagnan aber mit geschickter Klinge gelingt, ein paar unliebsame Angreifer in die Flucht zu schlagen, sind die Differenzen schnell vergessen. Das Musketier-Trio nimmt den jungen Abenteurer in seinen Kreis auf. Gemeinsam stellen sie sich dem machthungrigen Kardinal Richelieu in den Weg, der zusammen mit der durchtriebenen M'lady de Winter ein übles Komplott geschmiedet hat. Frankreich und England sollen in einen verhängnisvollen Krieg involviert werden, der Frankreichs König Louis XIII. den Thron kosten könnte. Nur Athos, Porthos, Aramis und D'Artagnan können den Plan der Verschwörer noch stoppen. Um diesen Auftrag zu erfüllen, müssen die vier Freunde atemberaubende Abenteuer zu Lande, zu Wasser und in der Luft bestehen und sich an Orte begeben, die geheimnisvoller kaum sein könnten. Wie gefährlich es auch immer wird, gemeinsam stehen sie auch scheinbar Auswegloses durch, denn ihr Motto lautet: „Einer für alle! Alle für einen!" Das grandiose Action-Spektakel begeistert auch auf DVD mit rasanter Fecht-Action und atemberaubenden Effekten!

INFO
Termin: 09. Februar
Preis: ca. € 18,-
Geeignet ab: 12 Jahren

DIE VIER MUSKETIERE Sie kämpfen mit vollem Einsatz für ihren König.

JOHNNY ENGLISH: JETZT ERST RECHT

DVD Acht Jahre hat sich MI7-Meisterspion Johnny English nach einem Missgeschick ins asiatische Exil zurückgezogen, um in der Abgeschiedenheit eines Klosters an seinen Nahkampftechniken zu feilen. Aber jetzt soll der chinesische Premierminister in England ermordet werden und Johnny scheint dem MI7 der Einzige, der das Unheil noch verhindern kann. Der Fall führt English über Hongkong und England am Ende sogar in die verschneiten Schweizer Alpen. Die abgedrehte Agentenkomödie mit dem als Mr. Bean bekannten englischen Komiker Rowan Atkinson ist ebenso spannend wie witzig und jetzt auf DVD erhältlich!

INFO
Termin: 9. Februar
Preis: ca. € 15,-
Geeignet ab: 6 Jahren

DIE MUPPETS

KINO Walter ist der größte Muppets-Fan, den es überhaupt gibt. Zusammen mit Bruder Gary und dessen Freundin Mary macht er gerade Urlaub in Los Angeles, als er zufällig herausfindet, dass das Theater der Muppets dem Erdboden gleichgemacht werden soll. Die drei Freunde machen sich zusammen mit Kermit auf, das Muppets-Ensemble wieder zusammenzutrommeln und den Abbruch zu verhindern. Doch das ist leichter gesagt als getan: Die Muppets sind in alle Winde verstreut. Miss Piggy arbeitet zum Beispiel in Paris bei der **Vogue**, Fozzie tritt in Reno auf und Gonzo arbeitet als Installateur … Die Muppets sind zurück auf der Kinoleinwand, freut euch auf einen turbulenten Kinospaß mit den Kultpuppen!

INFO
Termin: 19. Januar
Internet: www.disney.de/muppets
Geeignet ab: 0 Jahren

ALPHA UND OMEGA

DVD Die Wölfe Kate und Humphrey sind Freunde, seit sie Welpen waren. Doch Während Kate eine Alpha-Wölfin ist, steht Humphrey als Omega ganz am Ende der Rudel-Hierarchie. Spätestens wenn sie erwachsen sind, werden sich ihre Wege trennen. Doch das Schicksal meint es anders: Parkranger betäuben die beiden und fangen sie ein. Kate und Humphrey sollen in einem Nationalpark in Idaho die Wolf-Population erhöhen. Das ist ganz im Sinne Humphreys. Kate allerdings will unbedingt wieder zurück nach Kanada. Eigentlich ist sie nämlich einem anderen Wolf versprochen und ihre Heirat soll die Zwistigkeiten zweier Wolfsrudel ein für alle Mal beilegen. Humphrey lässt seine Freundin natürlich nicht im Stich … Auch wenn der Film tricktechnisch nicht mit **Shrek** oder **Ice Age** mithalten kann, macht er von der ersten bis zur letzten Sekunde jede Menge Spaß.

INFO
Termin: 17. Januar
Preis: ca. € 12,-
Geeignet ab: 6 Jahren

FÜNF FREUNDE

KINO George (eigentlich Georgina), Julian, Dick, Anne und Timmy, der Hund, das sind die fünf Freunde. Gleich in ihren ersten gemeinsamen Ferien schlittern sie in ein aufregendes Abenteuer. Georges Vater Quentin ist ein berühmter Erfinder und hat sich auf einer Felseninsel vor der Küste ein Labor eingerichtet. Dort forscht er an einer neuartigen Energiegewinnungsmethode. Die fünf Freunde finden zufällig heraus, dass irgendjemand es auf Quentins Forschungsergebnisse abgesehen hat und dass Georges Vater in höchster Gefahr schwebt. Doch niemand schenkt ihnen Glauben, deshalb machen sich die fünf Freunde selbst auf die gefährliche Jagd nach den Gangstern … Der Buch- und Hörspielklassiker kommt jetzt endlich ins Kino: Hochspannung ist da garantiert!

INFO
Termin: 26. Januar
Internet: fuenf-freunde.com
Geeignet ab: Noch nicht bekannt

TONIC TROUBLE

Dieses 64-Bit-Spiel sieht aus wie Rayman 2, spielt sich auch so – ist aber vieeel schlechter!

Auf den ersten Blick lässt sich kaum annehmen, dass **Tonic Trouble** qualitativ gegenüber dem Genreprimus **Rayman 2** gewaltig abstinken könnte: Beide Spiele stammen von Ubisoft und setzen auf eine gliederlose Hauptfigur, es handelt sich jeweils um Jump & Runs und auch die Spielwelten der zwei Titel unterscheiden sich nur marginal voneinander. Doch auf den zweiten Blick offenbaren sich krasse Qualitätsunterschiede: Während **Rayman 2** durch einen gehörigen Grad an Abwechslung, fesselnde Action-Abschnitte und eine packende Geschichte besticht, herrscht bei **Tonic Trouble** nur die blanke Ernüchterung: Handwerkliche Schnitzer – etwa der berühmt-berüchtigte N64-Nebel oder die kargen Texturen – paaren sich mit ungelenker Steuerung, pseudo-komischem Charakterdesign und halbgarem Leveldesign. Wir möchten den Entwicklern nicht unterstellen, dass sie nicht zumindest versucht haben, ein adäquates Spielerlebnis zu erschaffen. Aber mehr als ein Pausenfüller, der die Wartezeit auf **Rayman 2: The Great Escape** überbrückt, ist **Tonic Trouble** nicht geworden – zu diesem Fazit gelangte auch der damalige N-ZONE-Redakteur Sascha Gliss in Ausgabe 10/99. Recht hat der frühere Kollege ■

Christoph meint: *„Ist **Tonic Trouble** ein schlechtes Spiel? Ohnetanten… äh, mitnichten! Allerdings würde ich es nie im Leben spielen, wenn ich auch **Rayman 2** zocken könnte. Dafür waren die Entwickler viel zu uninspiriert bei der Sache und haben zu dreist Ideen bei den Kollegen abgeschaut, die im Studio nebenan das zweite **Rayman**-Abenteuer programmierten. Hätte sie doch ruhig ein bisschen geschickter geklaut!“*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Oh weia, der dicke Wario macht jetzt einen auf Rennfahrer. Diese Mario Kart-Fakten dürft ihr euch bloß nicht merken – bringt nix!

Fakt # 465: In **Mario Kart Double: Dash!!** war Toad zum ersten und einzigen Mal ein freischaltbarer Fahrer.

Fakt # 466: Der Spiegel-Modus wurde erst in **Mario Kart 64** eingeführt.

Fakt # 467: In **Super Mario Kart** war es nicht möglich, den Spezial-Cup in der 50-ccm-Klasse zu bestreiten.

Fakt # 468: Shy Guy war auch vor **Mario Kart 7** schon als Fahrer aktiv: In **Mario Kart DS** steuert ihr den kleinen Maskenträger, wenn ihr ohne Modul an einem Mehrspieler-Match teilnehmt.

Fakt # 469: In dem Fragenzeichen-Block, der auf Luigis Piste in **Mario Kart 64** an einem Ballon hängt, ist immer ein blauer Stachel-Panzer enthalten.

Fakt # 470: Die Strecke „Glühheiße Wüste“ aus **Mario Kart DS** basiert auf **Super Mario Bros. 3**, wie man an der feuerspuckenden Sonne bemerkt.

Fakt # 471: Vor **Mario Kart 7** gab es die Münzen zuletzt in **Mario Kart: Super Circui**t auf dem Game Boy Advance.

Fakt # 472: In **Super Mario Kart** waren die Rennen nicht drei, sondern fünf Runden lang. Dafür waren die Strecken viel kürzer.

Fakt # 473: Die Strecke „Luigi's Mansion“ aus **Mario Kart DS** ist im Hinblick auf die Vorlage ungenau umgesetzt, da die Geistervilla eigentlich gar keinen so großen Garten hat. Auch die laufenden Bäume kommen im gleichnamigen Originalspiel für den GameCube nicht vor.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Wir küren die besten und beknacktesten Endgegner in Nintendo-Spielen.

⬆ WARIO

Der dickbäuchige Antiheld mit dem Heißhunger auf alles, was mit „K“ anfängt und mit „noblauch“ aufhört, hatte seine erste Rolle in **Super Mario Land 2: Six Golden Coins**. In dem Kult-Jump&Run trat er allerdings nicht als spielbare Figur, sondern nur als Endgegner auf. Dem Spielspaß tat dies trotzdem keinen Abbruch – immerhin durften wir uns so erstmals mit Wario „anfreunden“ – sofern dies angesichts seiner fiesen Art überhaupt möglich ist.

⬇ AFFENFUTTER

Wenn einem in Ego-Shooter-Spielen dümmliche Gegner vor die Flinte laufen, spricht man von „Kanonenfutter“. In diesem Fall haben wir es allerdings vielmehr mit „Affenfutter“ zu tun. Gemeint sind die Endbosse der ersten **Donkey Kong Country**-Episode fürs Super Nintendo. Die stellen sich so strunzdumm an, dass man als Spieler nicht einmal eine vernünftige Taktik braucht, um sie in Grund und Boden zu stampfen. Selbst ein Gumba hat mehr Intelligenz!

⬇ SCHATTEN-LINK

Der N64-Klassiker Ocarina of Time hat zwar völlig zu Recht Kultstatus erlangt, doch der Kampf gegen Schatten-Link hat uns schon damals ein bisschen irritiert. Weder spielt der kuriose Doppelgänger im Spielverlauf eine tragende Rolle noch ist die Schlacht stimmig in die Geschichte eingewoben. Zumindest braucht es ein gehöriges Maß an Übung und Schlagfertigkeit (im wahrsten Sinne des Wortes), um den Unhold mit gezielten Schwerthieben in die ewigen Jagdgründe zu befördern.

⬇ AUDREY

Haha! Selten haben wir einen so kurzen Endkampf absolviert – aber selten haben wir auch so sehr gelacht wie beim Showdown gegen Audrey in **Yoshi's Island: Super Mario World 2**. Denn was viele nicht wissen: Pfeffert man schon vor dem Betreten der Boss-Behausung ein Yoshi-Ei in Richtung Widersacher, findet der Kampf erst gar nicht statt. Zauberer Kamek tritt dann in Erscheinung und stellt betroffen fest: „Was soll das? Du Fiesling!“.

⬆ RÜTTELBERT

Für unseren Leser Michael Moor gehört Warios Streit mit Rüttelbert in seinem Wii-Abenteuer **The Shake Dimension** zu den denkwürdigsten Endgegnerkämpfen der Nintendo-Geschichte. Stimmt: Es sieht einfach unfassbar lustig an, wie Wario dem bärtigen Unhold am rechten Bildschirmrand in den Allerwertesten tritt. Mit dem hier abgedruckten Screenshot lassen wir diesen unvergesslichen Moment noch einmal Revue passieren …

In diesem Minispiel muss Hugo den Fischen ausweichen und stets nach Luft schnappen.

HUGO 2

GAMEBOY Ob jemand diesen Troll ernsthaft vermisst?

Mitte der Neunziger war die **Hugo-Show** im Kabelkanal (heute: kabel eins) höchst erfolgreich. Das Konzept: Junge Spiele-Freaks riefen an und konnten, sofern sie ins Studio durchgestellt wurden, den Troll Hugo mit den Telefontasten über den Bildschirm bewegen. Die Sendung war für Moderatorin Sonja Zietlow sogar ein echtes Karrieresprungbrett. Die Reihe war für den dänischen Entwickler ITE deshalb so lukrativ, weil die einzelnen Spiele aus dem Fernsehen als Umsetzung für PC, PlayStation und Game Boy (Color) angeboten wurden – und weggingen wie warme Semmeln. **Hugo 2**, das wir euch hier als Schwarz-Weiß-Version vorstellen, bietet vier Levels aus der Show – Wald, Tauchen, Snowboard und Eishöhle – und spielt sich genauso käsig wie im Original. Doch die Langzeitmotivation fällt zweifellos extrem gering aus, denn nach einer Viertelstunde hat man alles gesehen, was es zu sehen gibt. ■

Christoph meint: *„Auch auf dem Game Boy krankt **Hugo** an denselben Makeln wie auf dem Bildschirm, als die Show noch täglich zu sehen war: Die Spiele sind viel zu belanglos und billig gemacht. Vor fünf Jahren war übrigens ein Comeback der **Hugo-Show** im Gespräch, doch das ist gescheitert. Ob deswegen allzu viele Leser traurig sind? Ich bezweifle es. Oder gibt es ernsthaft noch Fans? Dann schreibt uns!“*

ZUM FESTE DAS BESTE

Text | Christoph Kraus

Diese Weihnachtshits waren in den späten Neunzigern die großen Abräumer auf Nintendo-Konsolen!

Wir wissen zwar nicht, welche Spiele bei euch vor wenigen Wochen unterm Christbaum lagen, aber mit großer Wahrscheinlichkeit war es zumindest einer der folgenden genannten Titel: a) **Mario Kart 7**, b) **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, c) **Super Mario 3D Land**, d) **Professor Layton und der Ruf des Phantoms**. Wir blicken auf dieser Doppelseite zurück auf die Spiele, die alle im Weihnachtsgeschäft herauskamen und die man in den späten Neunzigerjahren unbedingt haben musste. ■

1996

DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES)

Das Affenspektakel mit Dixie und Kiddy Kong war vor fünfzehn Jahren so beliebt, dass man es vielerorts in der Weihnachtszeit überhaupt nicht mehr bekommen konnte: Es war ausverkauft! Offenbar hatte Nintendo mit der großen Nachfrage nicht gerechnet und viel zu wenige Spiele produziert – was allerdings auch kein Wunder ist, schließlich kam **Donkey Kong Country 3** weltweit nahezu gleichzeitig heraus. In Europa hatte es Nintendo die Veröffentlichung allerdings ein bisschen kurzfristig arrangiert: Das SNES-Jump & Run kam dort am 16. Dezember 1996 – gerade mal acht Tage vor dem Fest – auf den Markt.

Damalige N-ZONE-Wertung: 91 %

Das sagen wir heute zum Spiel: Mittlerweile ist das Kult-Jump&Run, das den Untertitel **Dixie Kong's Double Trouble** trägt, auf zwei weiteren Systemen erhältlich, nämlich dem Game Boy Advance und der Wii (als Virtual-Console-Titel). Doch am hohen Spaßfaktor hat sich nichts geändert.

1997

DIDDY KONG RACING (N64)

So etwas gibt es heutzutage kaum noch: **Diddy Kong Racing** wurde erst im Herbst 1997 auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin präsentiert – und war zu dieser Zeit schon nahezu fertiggestellt. Kaum zwei Monate später stand der N64-Spaßflitzer auch schon in den Regalen der Spielehändler. So schnell kommt ein Spiel in der Regel nicht heraus. Doch dank abwechslungsreicher Rennpiste, gewitzter Fahrer und der Tatsache, dass man nicht nur im Kart, sondern auch im Flugzeug und im Luftkissenboot die Levels erkundete, sorgte für großen Spielspaß.

Damalige N-ZONE-Wertung: 92 %

Das sagen wir heute zum Spiel: Das Rennspiel aus dem Hause Rareware hat es mittlerweile sogar als Neuauflage auf den DS geschafft. Doch wir favorisieren immer noch das 64-Bit-Original – schon allein wegen der Fahrer Conker und Banjo, die es auf dem DS nicht gibt. Für eine flotte Runde ist **Diddy Kong Racing** zwar immer noch gut, dennoch hat der Zahn der Zeit merklich am Klassiker genagt.

KANN MAN DIE UMTAUSCHEN?

Nicht alle Geschenke, die seinerzeit an Weihnachten unterm Baum lagen, machten den Beschenkten froh – etwa diese hier!

Spielspaß-Desaster vom Wühltisch

Schon vor zwanzig Jahren gab es etliche Hersteller, die offenbar keine Lust hatten, gute Spiele zu produzieren, und stattdessen allerhand Müll in den Handel brachten. Wer erinnert sich nicht mit Schrecken an miese Filmumsetzungen wie **Home Alone** (das Spiel zum Kinostreifen **Kevin allein zu Haus**, siehe Bild) oder **Batman Forever**? Immerhin konnte man diese Floptitel sehr günstig bekommen.

Nie mehr gebraucht!

Schon damals boten etliche Videospielhändler gebrauchtes Konsolenzubehör an, etwa Controller. Doch Vorsicht war geboten: Beim N64-Pad gab es keine Kompromisse. Ein Großteil der Controller, die schon benutzt wurden, zeigten teils sehr deutliche Abnutzungserscheinungen. Ein Analogstick, der schon beim bloßen Hinsehen wackelt, war nun wirklich nicht mehr zu gebrauchen.

das beste

1998

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (N64)

Wir können uns lebhaft vorstellen, wie arbeitsintensiv das Jahr 1998 für die Programmierer von Nintendo war: Denn die waren offensichtlich so sehr unter Druck, dass sie einen Tempel, der ursprünglich im Spiel vorkommen sollte, nicht mehr umsetzen konnten. Doch die Herausforderung, **Ocarina of Time** rechtzeitig vor dem Weihnachtsgeschäft in die Läden zu bringen, erfüllten die Entwickler mit Bravour: Das Spiel aller Spiele wurde hierzulande am 11. Dezember 1998 – und somit zwei Wochen vor dem Fest – veröffentlicht.

Damalige N-ZONE-Wertung: 97 %

Das sagen wir heute zum Spiel: Obwohl Links Einstand auf dem Nintendo 64 schon fast 13 Jahre auf dem Buckel hat, ist das Action-Adventure aus spielerischer Hinsicht immer noch eine absolute Wucht. Die 3DS-Neuauflage hat in puncto Technik aber deutlich die Nase vorn.

Billige Konsolen-Fakes

Vermutlich hat jeder von euch mindestens schon eine gefälschte Konsole gesehen. Auf Flohmärkten und auf Auktionsplattformen im Internet findet sich Plastikramsch, der aussieht wie ein Super Nintendo oder ein Game Boy. Das Dumme ist nur: Viele Eltern, Omas und Opas kannten den Unterschied zwischen dem originalen Super Nintendo und einem Haufen Elektronikschrott, der dem SNES optisch nachempfunden ist, nur unzureichend und griffen bei der Geschenkauswahl daher völlig daneben. Im Bild nehmen wir den Plagiatswahnsinn auf die Schippe.

1999

DONKEY KONG 64 (N64)

Gerade noch geschafft: Das 3D-Jump&Run mit Donkey, Diddy, Cranky und den übrigen Stammhaltern der Kong-Familie kam am Nikolaustag des Jahres 1999 in den Handel und war somit ein begehrtes Geschenk unterm Weihnachtsbaum. Zuvor hatten die Fans gehofft, schon zwei Jahre eher in den Genuss dieses außergewöhnlichen Spiels zu kommen. Bereits in einer der ersten N-ZONE-Ausgaben spekulierten die Redakteure darauf, bald ein neues **Donkey Kong**-Abenteuer zu Gesicht zu bekommen. Als schließlich auf einer E3-Messe zwei Screenshots aus dem Titel veröffentlicht wurden, gab es kein Halten mehr und die Fans stürzten sich auf jeden noch so winzigen Nachrichtenschnipsel, der seitdem im Netz kursierte.

Damalige N-ZONE-Wertung: 96 %

Das sagen wir heute zum Spiel: Es ist gut möglich, dass wir es uns mit der folgenden Meinung bei einigen N-ZONE-Lesern verscherzen. Aber wir stehen dazu: **Donkey Kong 64** wollen wir heute nicht mehr zocken! Die Suche nach allen versteckten Blaupausen, Feen, Talern und roten/blauen/grünen/gelben Bananen nervt gewaltig!

MARIO KART IM WANDEL DER ZEIT

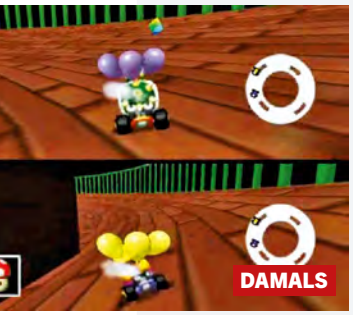
Text | Christoph Kraus **Man glaubt es kaum, aber die Mario-Kart-Reihe war großen Veränderungen unterworfen. Wir zählen haarklein alle Neuerungen auf – von damals bis heute!**

STACHI-PANZER OHNE FLÜGEL

Wer in Führung liegt, der hasst dieses Objekt ganz besonders: Die Rede ist vom berühmt-berüchtigten Stachi-Panzer. In **Mario Kart: Double Dash!!** hatte der lästige Koopa-Harnisch noch Flügel und steuerte zielstrebig auf den Erstplatzierten zu, ohne andere Fahrer zu belästigen. Doch mittlerweile fehlen diese Flügel und jeder Pilot trägt nun einen Schaden davon, wenn er nicht schnell Reißaus nimmt, sobald sich der Stachi-Panzer durch ein lautes Surren ankündigt. Das Item hat in **Mario Kart 7** eine ähnliche Funktion wie damals der Kettenhund (in **Mario Kart: Double Dash!!**).

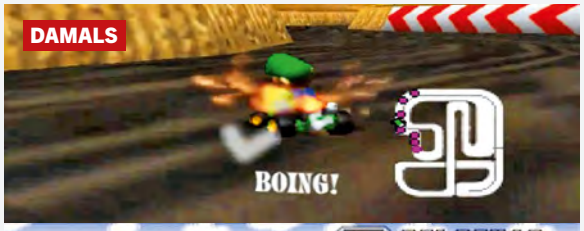
NEUE WETTKAMPFREGELN

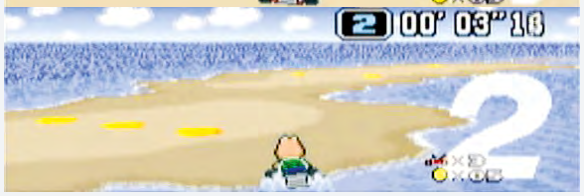
Der Verfasser dieser Zeilen erinnert sich mit großer Freude an die Ballonwettkämpfe im legendären **Mario Kart 64** zurück. Damals sorgte vor allem das minimalistische Regelwerk für viel Spielspaß: Am Kart der maximal vier Teilnehmer waren jeweils drei Luftballons befestigt. Für jeden gegnerischen Treffer wurde ein Ballon abgezogen. Sobald jemand alle verbraucht hatte, galt er als ausgeschieden. Wer als Letzter übrig blieb, der gewann! Mittlerweile müssen wir uns mit einem Zeitlimit herumärgern und mit Ballons, die immer wieder neu aufgeblasen werden, sobald man drei von ihnen verloren hat. Was soll der Blödsinn? Wir wollen auch in **Mario Kart 7** die gewohnt zünftigen Wettkämpfe und keine weichgespülten Luschi-Schlachten!



EINHEITSKARTS ADE!

Viele Formel-1-Fans würde es aus Gründen der Fairness begrüßen, wenn die Rennpiloten in identischen Boliden starten würden und somit nur das fahrerische Können zählen würde – doch selbst im Pilzkönigreich wurden die Einheitsvehikel längst abgeschafft. Zwar konnte man von 1992 bis 2001 lediglich den Fahrer selbst bestimmen, doch in **Mario Kart: Double Dash!!** hat man sich im darauffolgenden Jahr von den uniformierten Karts verabschiedet. In **Mario Kart 7** ging man noch einen Schritt weiter und spendierte den motorisierten Seifenkisten sogar auswechselbare Zubehörteile wie Gleitschirme oder Reifen.

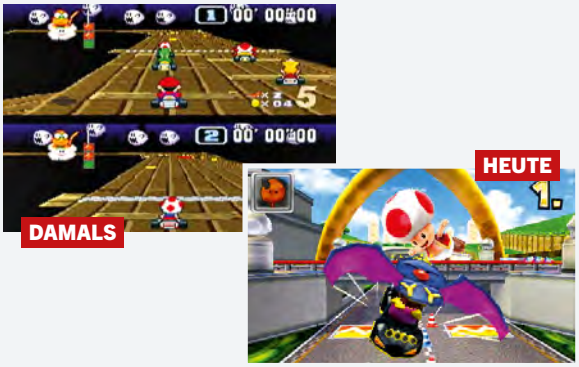




	Pilz	Dreier-Pilz	Goldener Pilz	Banane	Dreier-Banane	Grüner Panzer	Grüner Dreier	Roter Panzer	Roter Dreier	Feder	Geist	Stern
Super Mario Kart	✔	✘	✘	✔	✘	✔	✘	✔	✘	✔	✔	✔
Mario Kart 64	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✘	✘	✔
Mario Kart: Super Circuit	✔	✘	✘	✔	✘	✔	✔	✔	✔	✘	✔	✔
Mario Kart: Double Dash!!	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✘	✘	✔
Mario Kart DS	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✘	✔	✔
Mario Kart Wii	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✘	✘	✔
Mario Kart 7	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✘	✘	✔

PARKS STATT PISTEN

Es gab eine Zeit, da befuhr man in der **Mario Kart**-Reihe tatsächlich Rennpisten, wie sie im Buche stehen: topfeben, kurvenreich, kurz, aber gespickt mit zahlreichen Hindernissen, die einem das Vorwärtskommen nicht unbedingt erleichterten. Doch davon haben sich die Entwickler schon länger verabschiedet: Spätestens seit **Mario Kart: Double Dash!!** bestechen die Pisten durch Dinosaurier, die plötzlich auf der Fahrbahn herumstapfen, durch Kanonenfässer oder Tische, die sich an Bord von Daisys Dampfer je nach Wellengang nach links und rechts bewegen. Man kann also behaupten, heutzutage besteht die **Mario Kart**-Serie eher aus Kart-Parks denn aus klassischen Pisten, wie man sie beispielsweise von Formel-1-Rennen kennt. So manche Leser stören sich allerdings an der Tatsache, dass nun vielmehr der Zufall über Sieg oder Niederlage entscheidet und nicht mehr allein das fahrerische Können. Denn oft lässt sich die Zeit, wann bestimmte Objekte auf dem Bildschirm auftauchen, schwer vorhersagen. Flitzt man beispielsweise in **Mario Kart 64** über den Kurs „Kalimari-Wüste“, muss man zwangsläufig anhalten, wenn der Zug sich nähert.

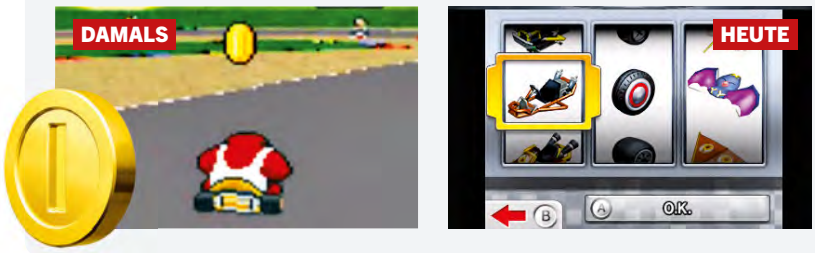


AUS FÜNF MACH DREI

Diese Neuerung war überfällig: In **Super Mario Kart** heizte man noch jeweils fünf Runden lang über die Pisten. Doch seit die Serie auf dem Nintendo 64 angekommen ist, wurde der Streckenverlauf gehörig verändert: Die Kurse sind seitdem viel ausgedehnter und infolgedessen wurde auch die Rundenzahl von 5 auf 3 abgesenkt. Ausnahmen bestätigen jedoch die Regel: Die Piste „Baby-Park“ von **Mario Kart: Double Dash!!** erstreckte sich sogar über sage und schreibe sieben Runden. In **Mario Kart 7** gibt es übrigens sogar erstmals Strecken, in denen man von der Start- bis zur Ziellinie immer neue Abschnitte passiert – also das Gegenteil der klassischen Rundkurse!

MÜNZEN

In **Mario Kart 7** dienen die Münzen dazu, neue Fahrzeugteile für seine Vehikel freizuschalten. Doch nicht alle Leser dürften wissen, dass die Taler früher eine ganz andere Bedeutung hatten: In **Mario Kart: Super Circuit** gewann der Spieler an Tempo, je mehr Münzen er auf den Kursen sammelte – doch die Kollision mit einem lästigen Rivalen kostete auch Münzen! In **Super Mario Kart** musste man Lakitu dafür bezahlen, wenn er einen vom Streckenrand zurück auf die Fahrbahn beförderte. Hatte man den Vorrat an Klunkern aufgezehrt, so drehte man sich um die eigene Achse.



AUCH DAS IST NEU

- Die Fahrer verlieren keine Versuche mehr, wenn sie sich nicht unter den ersten vier Spielern platzieren, die zuerst die Zielflagge passieren.
- In **Super Mario Kart** wurde der Bildschirm automatisch halbiert – auch wenn man allein zockte. Der untere Ausschnitt wurde für einen Rückspiegel oder die Streckenkarte genutzt.
- Früher war es üblich, dass nach einem Rennen jeweils die Rundenzeiten aller Fahrer eingeblendet wurden. In **Mario Kart 7** gibt es diese Übersicht nicht mehr.
- Die ersten drei **Mario Kart**-Episoden boten ausschließlich englischsprachige Bildschirmtexte. Erst **Mario Kart: Double Dash!!** für die Wii war deutsch lokalisiert.

Falscher ?-Block	Blooper	Bowser-Panzer	Herz	Feuerball	Yoshi-Ei	Bob-omb	Riesen-Banane	Stachi	Kettenhund	Kugelwilli	Feuerblume	Blatt	Sieben
✘	✘	✘	✘	✘	✘	✘	✘	✘	✘	✘	✘	✔	✘
✔	✘	✘	✘	✘	✘	✘	✘	✔	✘	✘	✘	✘	✘
✘	✘	✘	✘	✘	✘	✘	✘	✔	✘	✘	✘	✘	✘
✔	✘	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✘	✘	✘	✘
✔	✔	✘	✘	✘	✘	✔	✘	✔	✘	✔	✘	✘	✘
✔	✔	✘	✘	✘	✘	✔	✘	✔	✘	✔	✘	✘	✘
✔	✔	✘	✘	✘	✘	✔	✘	✔	✘	✔	✔	✔	✔

SHOW-TIME!

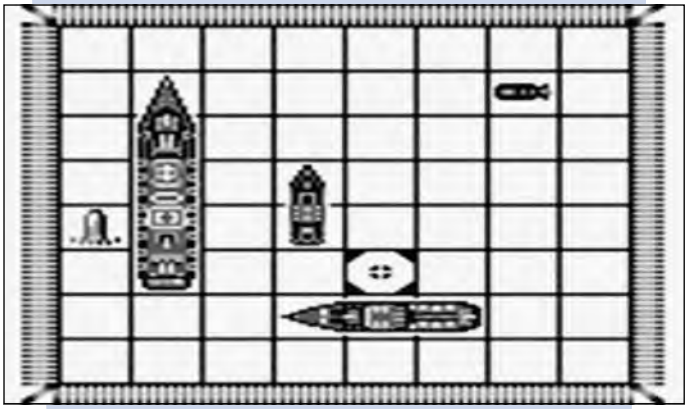
Text I Christoph Kraus Die simpelsten Spiele sind oft die besten: Wir blicken zurück auf kultige Brettspiele und Gameshows, die es auf Nintendos Retro-Konsolen schafften!

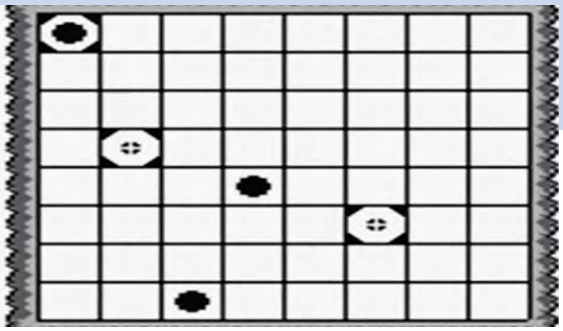
MONOPOLY

Den Brettspieleklassiker schlechthin kennt jedes Kind – deshalb ist es kaum verwunderlich, dass es **Monopoly** sogar auf dem ersten Game Boy gibt. Doch das virtuelle Würfeln, Straßenkaufen und Feilschen macht auf dem winzigen Monitor leider nicht wirklich viel Spaß. Vielmehr dominiert der Eindruck, der Klassiker **Monopoly** sei so sehr aufs Hosentaschenformat geschrumpft worden, dass jeglicher Spielspaß bei der Umsetzung flöten gegangen ist. Und auch technisch hat das **Monopoly** für unterwegs nichts zu bieten: Man erkennt zwar die dem Original nachempfundenen Felder, Karten und Spielfiguren, doch ist die Game-Boy-Fassung für heutige Maßstäbe gnadenlos veraltet.

SCHIFFE VERSENKEN

Das wohl simpelste Spiel der Welt, das traditionell mit Bleistift und einem Blatt Papier gespielt wird, ist sogar auf dem Game Boy heimisch. **Schiffe versenken** vereint das supersimple Spielprinzip der Vorlage mit den technischen Möglichkeiten einer Mobilkonsole – inklusive Animationen beim Treffer gegnerischer Schiffe. Übrigens: Schon gewusst, dass Schiffe versenken unter dem englischen Originaltitel **Battleship** bald sogar ins Kino kommt?





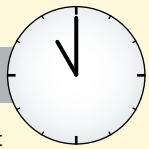
VIRTUAL CHESS 64

Das Spiel der Könige macht auch auf dem Nintendo 64 eine gute Figur – zumindest, wenn man bedenkt, dass **Virtual Chess 64** schon fast mehr als zehn Jahre auf dem Buckel hat. Das Spiel wurde vom französischen Entwicklerstudio Titus programmiert, die später mit dem Floptitel Superman für negative Schlagzeilen sorgten. Die Schachsimulation war hingegen in nahezu jeder Hinsicht gut gemacht. Nur die Animationen nervten hin und wieder. Schließlich wollten die meisten Käufer einfach nur Schach gegen den Computer spielen – sonst nichts.

GAMESHOW-MARATHON

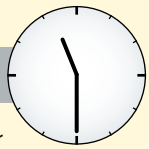
Die Neunziger waren das Jahrzehnt der Gameshows im deutschen Fernsehen. Ob Glücksrad oder Familienduell: Diese Sendungen avancierten rasch zum TV-Kult. Wir stellen einige Videospiel-Umsetzungen vor – sortiert nach der Uhrzeit, zu der sie im Fernsehen liefen bzw. laufen.

DER PREIS IST HEISS



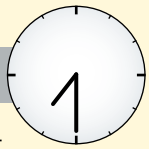
Den Anfang macht der heitere Produktpreis-Ratespaß mit Harry „Dschungelkönig der Herzen“ Wijnvoord und seinem nicht minder lustigen Kompagnon Walter Freiwald. Die US-exklusive NES-Version heißt wie das englische TV-Original **The Price Is Right**, geboten werden erwartungsgemäß englische Bildschirmtexte. Doch so richtig viel Spielspaß möchte bei der Produktraterei nicht aufkommen: Die Waren, deren Wert zu erraten ist, werden konsolengemäß nur äußerst pixelig auf dem Bildschirm angezeigt. Zumal man spätestens bei der vierten Wiederholung den exakten Warenwert auswendig kennen dürfte. Fazit: Nette Spielidee, aber die Umsetzung scheiterte an der schwachen Technik des Nintendo Entertainment Systems!

FAMILIENDUELL



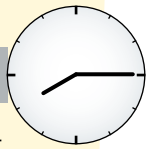
Auch diese Show wurde zwar mittlerweile eingestellt, aber wir lassen uns trotzdem nicht nehmen, das zugehörige NES-Spiel zu testen. Der Originaltitel lautet **Family Feud**, doch das Konzept ist auf der Konsole so spritzig wie abgestandenes Mineralwasser. Die Geräuschkulisse besteht in der Regel aus blankem Schweigen, auch sonst ist das Familienduell mehr eine Familienqual. Da gucken wir uns lieber die x-te Wiederholung der RTL-Sendung mit Werner Schulze-Erdel an.

GLÜCKSRAD



In den Neunzigern war der Vorabend im deutschen Fernsehen fest in der Hand von Peter Bond, Frederik Meisner und Maren Gilzer. Das tägliche TV-Ritual fand aber vor knapp sechs Jahren ein Ende. Wir haben gleich zwei Spiele gefunden, in die wir reinzockten. **Wheel of Fortune** macht als NES-Version durchaus Spaß - die Entwicklung hat übrigens niemand Geringeres als Rareware übernommen! Die N64-Fassung ist dagegen eine echte Schlaftablette, was nicht allein an der miesen Präsentation liegt. Die Buchstabenschubserin, äh ... Ratewand-Fee stackst so unbeholfen über die Bühne als hätte sie akuten Harndrang. Bezeichnend für die Misere: Das Spiel erschien Ende des Jahrtausends nur in den USA, obwohl das Glücksrad zu dieser Zeit in Deutschland noch zu den Publikumsrennern gehörte. Die Show holte selbst dann noch Topquoten jenseits der 3-Millionen-Marke, als sie schon längst beim kleinen Sender kabel eins lief.

WER WIRD MILLIONÄR?



Eine der langlebigsten Shows im deutschen Fernsehen ist zweifelsohne Günther Jauchs **Wer wird Millionär?** Seit fast zwölf Jahren begrüßt Günther Jauch jede Woche eine Handvoll Kandidaten und lässt sie die Höchstsumme von einer Million Euro erquizzen. Während die Umsetzungen für Wii und DS aufgrund fehlerhafter Gewinnsummen und falsch eingespielter Jingles äußerst schlecht sind, sind die klassischen Versionen aus dem Hause Eidos immer noch eine Partie wert. Obwohl der Game Boy Color nicht gerade für eine üppige Hardware-Leistung bekannt ist, ist **Who Wants To Be A Millionaire** dort richtig gut umgesetzt: Die Musik passt, die Fragen wiederholen sich nicht zu oft und auch die Joker lassen sich recht sinnvoll einsetzen. Es gibt nur einen Haken: Das Spiel kam nur in Amerika heraus – Europäer mussten auf die Game-Boy-Advance-Fassung warten, wenn sie das Jauch-Quiz auf dem Minibildschirm erleben wollten.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

KIRBY'S ADVENTURE Wii

Wii – Freischaltbare Extras

In Kirbys neuestem Jump&Run-Abenteuer lassen sich einige Extras freischalten. Wir verraten euch, welche Voraussetzungen ihr erfüllen müsst, um an Besonderheiten wie weitere Arenen und verschiedene Spielmodi zu kommen.

Freischaltbar	Freischaltbar
Arena-Modus	Beendet das Spiel
Extra-Modus	Beendet das Spiel
Sound-Test	Beendet das Spiel
True-Arena	Beendet den Extra-Modus
Freie Charakter-Wahl in der Arena	Beendet die Arena
Freie Charakter-Wahl in der True-Arena	Beendet die True-Arena
Kirby-Master-Video	Beendet beide Arenen und erreicht 100 % im Haupt- und Extra-Spiel

SUPER MARIO 3D LAND

3DS – Geheime Warpzone und Extra-Level

Unser treuer Leser Dany Robert H. schickte uns für **Super Mario 3D Land** zwei Tipps zu, die wir bisher noch nicht entdeckt hatten. Natürlich möchten wir euch diese nicht vorenthalten und bedanken uns an dieser Stelle herzlich bei Dany.

Geheime Warpzone

Level 1-2 hält ein von uns bis dahin unentdecktes Geheimnis bereit. Rennt kurz vor dem Ende nicht durch die Röhre zum Ausgang, sonder macht einen kleinen Umweg (siehe Bild). Auf der linken Seite der Erhöhung erwartet euch ein 1-Up-Pilz, rechts gelangt ihr zu einer orangefarbenen Warp-Röhre.

Extra-Level

Einen Extra-Königs-Level gibt's für jeden, der sich die Mühe macht und alle Levels inklusive der Spezialwelten sowohl mit Mario als auch mit seinem Bruder Luigi durchspielt. Als ob das nicht schon genug ist, müsst ihr darüber hinaus jeden Flaggenmast an der Spitze erreichen. Hut ab für so viel Durchhaltevermögen.

GO VACATION

Wii – Fundorte der versteckten Schätze

Jedes der vier verschiedenen Resorts der Kawawii-Urlaubsinsel hält sieben Schätze für euch bereit. Damit ihr den Überblick bewahrt und keine Kiste überseht, haben wir uns auf die Suche nach allen 28 Schätzen gemacht und diese für euch auf einen Blick zusammengefasst.

Seeresort
- Innerhalb der Ruinen im Osten
- Nahe der nordöstlichen Ruine
- Innerhalb der nördlichen Kristallhöhle
- In der nordwestlich versteckten Bucht
- Versteckt auf der westlichen Halbinsel
- Gleich zwei Truhen findet ihr in der östlichen Felsenlandschaft

Stadtresort
- Auf dem höchsten Gebäude der Stadt im Osten
- Auf dem großen Gebäude im Westen: eine Truhe zentral unten im Gebäude, eine weitere direkt nordöstlich von dem Gebäude im Grünzeug
- Einkaufspassage: eine Truhe südwestlich auf dem Dach, eine weitere auf dem Nebenhaus
- Auf dem nordöstlichen 3. Ufogebäude
- Nordöstliche Rakete: auf dem Dach des nächsten Gebäudes

Schneeresort
- Unter dem geschmückten Weihnachtsbaum im Bärenwald
- In der westlich versteckten Kristallhöhle
- Nahe des nördlich versteckten Höhleneingangs
- Beim goldfarbenen Höhleneingang im Nordosten erreicht ihr den Schatz mit einem Sprung auf einem Quad.
- Auf der Terrasse des Yantail-Hotels
- Abkürzung der Fuchsbauabfahrt
- Direkt unterhalb der Sonne über dem Bärenwald

Bergresort
- Auf dem kleinen versteckten Turm der Tondeyone-Ruine
- Auf dem Dach von Schloss Shanghar
- Auf der kleinen Insel nördlich des Schlosses
- In den Palmen auf dem Pfad zum östlichen Wasserfall
- In einer versteckten Höhle am unteren Ende des Wasserfalls
- Ganz am Ende der nördlichen Spitze
- Unter einer löchrigen Holzbrücke in der Mitte der Karte

HARRY POTTER DIE JAHRE 5-7

Freigeschaltet ist Mister Lovegood trotz Cheats nicht sofort. Mit 20.000 Steinen muss er noch gekauft werden.

3DS – Extra Charaktere

Auch auf dem 3DS erlebt der junge Zauberlehrling Harry zusammen mit seinen Freunden sein neues großes Lego-Abenteuer. Mit unseren Cheats könnt ihr unter anderem Luna Lovegoods Vater und den wirksamen Angriffszauber Immobulus freischalten beziehungsweise im Shop verfügbar machen.

Cheat	Wirkung
UD3S3F	Immobulus
2S7TAB	Xenophil Lovegood

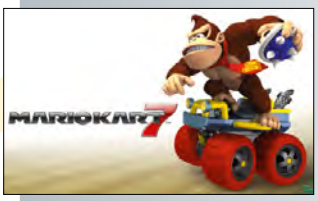
MARIO KART 7

Text | Christoph Kraus

Bereit für den Spielspaß-Turbo? Wir zünden einen goldenen Pilz und verraten euch neue Geheimnisse sowie die Abkürzungen der Retro-Pisten!

DIE JAGDTROPHÄE

Der herkömmliche Startbildschirm von **Mario Kart 7** ist euch zu langweilig? Dann schaltet doch neue Motive frei! Wer in allen Cups und sämtlichen Rennklassen den goldenen Pokal holt, der freut sich über stets wechselnde Bilder im Hauptmenü mit den Fahrern aus der Serie, etwa Donkey Kong, Peach, Yoshi oder Mario (Bilder unten). Oben rechts ist das alte Menü zu sehen.



VIERFACH GOLD

So schaltet ihr goldene Accessoires für eure Vehikel frei:

Goldener Gleitschirm:
Vernetzt euch per StreetPass mit 100 Leuten oder sammelt auf den Strecken 10.000 Münzen.

Goldenes Fahrzeug:
Erspielt im Online-Modus 10.000 Punkte oder sammelt auf den Strecken insgesamt 20.000 Münzen ein.

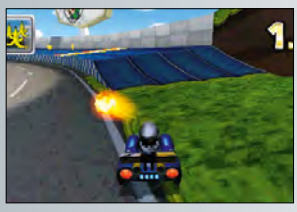
Goldenes Lenkrad:
Spielt 100 herkömmliche Rennen und verwendet dabei die überwiegende Zeit die Cockpit-Perspektive.

Goldene Reifen:
Gewinnt in allen Cups und sämtlichen Rennklassen (50 ccm, 100 ccm, 150 ccm, Gespiegelt) den Goldpokal und erspielt dabei mindestens einen Stern.

So vollständig muss der Cup-Auswahlbildschirm aussehen, wenn ihr euch die goldenen Reifen schnappen wollt.

PANZER-CUP

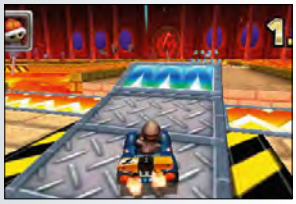
Luigis Rennpiste (N64)



Es ist ratsam, unmittelbar nach dem Start die Rampe emporzufahren, um oben nicht nur einige Münzen abzustauben, sondern auch Tempofelder zu passieren.

Weitere Abkürzungen gibt es auf Luigis Rennpiste nicht. Wer in den Kurven dezente Drifts vollführt, holt aber zumindest noch ein bisschen Geschwindigkeit aus seinem Vehikel heraus.

Bowsers Festung 1 (GBA)



Wer im mittleren Streckenabschnitt – dort, wo die Sprungfelder angeordnet sind – auf die Metallrampe fährt, der ist mittels Flugschirm viel schneller unterwegs als ohne.

Ansonsten empfiehlt es sich, regelmäßig zu driften, um in den Kurven keine wertvolle Zeit zu verlieren. Aber das wisst ihr vermutlich schon selbst, oder?

Pilz-Schlucht (Wii)

Am Anfang, wenn sich die Rennpiste verzweigt, könnt ihr entweder nach links oder nach rechts abbiegen. Wer die linke Route einschlägt, erreicht nützliche Beschleunigungsfelder.

Passiert ihr die gigantischen, aus dem Boden herausragenden Pilze, müsst ihr unbedingt die rechte Schultertaste drücken, um währenddes Sprungs an Tempo zu gewinnen.

Luigi's Mansion (DS)

Habt ihr die Geisterbehausung verlassen, solltet ihr euer Gefährt in Richtung der Sprungschanze einschlagen, die euch einen angenehmen Vorsprung verschafft.

Haltet anschließend nach der Anhöhe Ausschau, die sich rechts des Streckenrands befindet. Ihr könnt so ganz nebenbei einige wertvolle Münzen einsammeln.

BANANEN-CUP

Koopa-Strand (N64)

Diese Abkürzung hat es gewaltig in sich: Wer einen Pilz übrig hat und ihn an der oben gezeigten Stelle zündet, erreicht eine Höhle. Die Durchfahrt erspart euch viel Zeit.

Die Schanze, auf die ihr ganz automatisch stoßt, lässt euch das Eiland im Flug überqueren. Ihr benötigt dazu nicht einmal einen Turbopilz, um ein bisschen Zeit zu sparen.

Marios Piste 2 (SNES)

Schon ziemlich am Anfang der Strecke findet ihr mitten in der Sandfläche eine Sprungschanze. Um sie zu erreichen, solltet ihr allerdings einen Turbopilz bereithalten.

Kurz vorm Ziel werdet ihr in die Luft geschleudert und segelt an einem Gleitschirm nach unten herab. Lenkt an dieser Stelle (siehe oben) nach links ein, um effizient zu landen.

Kokos-Promenade (Wii)

Wer am Anfang auf den Raum achtet, der einen Spalt breit geöffnet ist, gelangt in die obere Etage der Promenade. So könnt ihr euch einen guten Zeitvorsprung verschaffen.

Ein paar Abschnitte später verzweigt sich die Piste nach links und rechts. Wir empfehlen, den rechten Weg einzuschlagen. So müsst ihr nicht extra einen Bogen fahren.

Waluigi-Flipper (DS)

Auf dieser Piste kommt es massiv darauf an, im richtigen Moment zu driften. Profis driften hier sogar auf halbgeraden Streckenabschnitten wie oben gezeigt.

Im Bereich, in dem euch die Flipperkugeln um die Ohren sausen, empfiehlt es sich, nicht zu nahe an die Schläger heranzurücken, da ihr sonst von ihnen erfasst und weggeschleudert werdet.

BLATT-CUP

Kalimari-Wüste (N64)

1. Auf dem Nintendo 64 gab es diese Abkürzung noch nicht: Bereits wenige Sekunden nach dem Start solltet ihr im linken Streckenbereich nach einer Rampe Ausschau halten. An deren Ende befindet sich ein Beschleunigungsfeld, das den Flugschirm öffnet. So segelt ihr über die Bahnschranke hinweg, was euch ein bisschen Zeit erspart.
2. Kurz nach der Landung steuert ihr fast wie von selbst auf eine weitere Sprungschanze zu. Auch diese Abkürzung ist durchaus lohnenswert, um euch einen Vorsprung gegenüber den übrigen Fahrern zu verschaffen.

DK Alpin (DS)

1. In dem Areal, das wir euch hier im Bild zeigen, gibt es zwar keine lohnenswerte Abkürzung – aber es empfiehlt sich ganz einfach, mittels Drifttechnik die Bergspitze hochzuschlängeln. So schlagt ihr haarscharf in die Kurven ein und könnt euch kurzzeitige Temposchübe verschaffen. Aber achtet dabei unbedingt auf die herabpurzelnden Schneelawinen!
2. Segelt man mit dem Flugdrachen ins Tal hinab, neigt man leicht dazu, stark nach rechts zu lenken, um die umzaunte Fläche zu überfliegen. Aber das geht nicht! Steuert daher lieber gemütlich auf die herkömmliche Piste ein.

Daisys Dampfer (GCN)

1. Auf dem GameCube war es noch nicht möglich, auf dem oberen Deck des Dampfers in den Pool zu flitzen – doch jetzt macht euch ein Abstecher ins kühle Nass nichts mehr aus. Ganz im Gegenteil: Brettert ihr durch das Schwimmbecken, spart ihr wertvolle Sekunden.
2. Nach dem Restaurantdeck könnt ihr euch abermals ins Wasser herabfallen lassen. Am Grund des Schwimmbeckens gibt es Muscheln, die auf- und zuklappen. Einige von ihnen beherbergen wertvolle Münzen, die ihr euch nicht entgehen lassen dürft. Dazu gibt es die obligatorischen Extras.

Blätterwald (Wii)

1. Diese Abkürzung befindet sich unmittelbar nach dem Startpunkt. Alles, was ihr tun müsst, um euch einen bequemen Vorsprung gegenüber dem übrigen Fahrerfeld zu verschaffen: direkt nach dem Startschuss nach rechts einlenken. So heizt ihr mitten unter einem Baumstamm hindurch und spart euch so die Zeit, die man fürs Einschlagen der regulären Rennroute benötigt.
2. Haltet kurz vor der Zielflagge nach einem schmalen Pfad am rechten Bildschirmrand Ausschau. Er führt euch zu einem Beschleunigungsstreifen, der euch kurzzeitig an Geschwindigkeit hinzugewinnen lässt.

BLITZ-CUP

Koopa-Kap (Wii)

1. Auf den kleinen Rennrampen ist es durchweg empfehlenswert, nach jedem Sprung die rechte Schultertaste zu drücken. So gewinnt ihr kurzzeitig an Tempo hinzu und benötigt dazu noch nicht einmal einen Beschleunigungspilz. Was für ein Glück!
2. Wer einen Stern oder einen Pilz zur Verfügung hat, kann auf diesem Streckenabschnitt über die kleine Wiesenfläche rasen, ohne vom Belag ausgebremst zu werden. Aber vermutlich kanntet ihr diesen simplen Trick auch schon vorher, haben wir Recht?

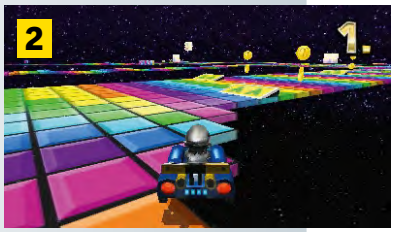
Dinodino-Dschungel (GCN)

1. Achtung: Bei der Ausfahrt aus der Höhle, also nach dem stapfenden Dinosaurier, steuert ihr schnurstracks auf eine Holzpiste zu. Doch wer sich in diesem Areal genauer umblickt und nicht geradeaus fährt, sondern nach rechts einbiegt, der spart einige Sekunden. Dafür ist der holprige Pistenabschnitt kein Zuckerschlecken: Schon ein falsches Lenkmanöver kann dafür sorgen, dass man von der Strecke abkommt und nach unten stürzt.
2. Kurz danach erwartet euch eine weitere Abkürzung, die wir für euch im Bild dokumentiert haben. Flitzt einfach über die Rampe und segelt weiter.

Fliegende Festung (DS)

1. In der Fliegenden Festung kommt es ganz gezielt darauf an, in nahezu jeder Kurve ordentlich zu driften. Nur so holt ihr euch einen Vorsprung heraus, da es ansonsten keine wirkliche Abkürzung gibt. Der Trick besteht also darin, fast unablässlich die rechte Schultertaste gedrückt zu halten.
2. Vor allem in dem Areal, in dem sich die Maulwürfe befinden, ist es nicht ganz leicht, stets im richtigen Winkel an den Störenfrieden vorbeizufahren. Aber je intensiver ihr spielt, desto besser kennt ihr den Zeitpunkt, an dem die Maulwürfe auf dem Bildschirm in Erscheinung treten.

Regenbogen-Boulevard (SNES)



1. Nach Meinung zahlreicher Leser und Branchenvertreter handelt es sich bei der Strecke Rainbow Road vom Super Nintendo um die mit Abstand beste nostalgische Regenbogenpiste. Profis schaffen es, galant um die Kurven zu driften, ohne dabei herabzufallen.
2. Zum Schluss ein Sprung über die Schanze – aber der muss gut geplant sein!

Ihr habt weitere Abkürzungen gefunden, die wir in diesem Artikel nicht berücksichtigt haben? Dann schreibt uns an redaktion@n-zone.de!

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

Text | Marcus Schwatke

Wir lotsen euch zu allen 24 Herzteilen in Links neuestem Wii-Epos!

Ganze 24 Herzteile sind in Links neustem Abenteuer versteckt. Damit ihr darin nicht den Überblick über die begehrten Teile verliert, listen wir für euch den Fundort eines jeden Herzens auf.

KÜRBISINSEL Begebt euch auf die Kürbisinsel im Südwesten des Wolkenmeeres. Auf dem Kronleuchter der Kürbisbar findet ihr neben dem ersten Herzteil Rubine. Rollt gegen die Pfeiler des Gebäudes, damit der Leuchter herabstürzt.

KÜRBISINSEL Beim Wirt der Kneipe müsst ihr eure Schulden für den kaputten Kronleuchter abarbeiten. Im Verlauf des Spieles stellt er euch drei Aufgaben: Die erste und einfachste ist eine Suppenlieferung zum Schwertmeister im Wolkenhort. Nach dem zweiten Dungeon könnt ihr die zweite Aufgabe, die Kürbisernte, angehen. Für die dritte und letzte Aufgabe braucht ihr die Hilfe der Lyra. Das Publikum in der Bar möchte mit Musik unterhalten werden. Spielt im richtigen Takt, um eure Schuld zu begleichen und ein Herzteil zu erhalten.

PHIRONE-WALD Das dritte Herzteil befindet sich im Phirone-Wald auf dem großen, zentral gelegenen Baum. Folgt der Wurzel am südlichen Ende des Baumes, bis ihr nach einem kleinen „Drahtseilakt“ zum Herzteil gelangt.

PHIRONE-WALD Um das nächste Herzteil im Phirone-Wald zu erhalten, braucht ihr die Bombentasche. Weit südlich findet ihr eine Menge Pilze. Sucht dort nach einer brüchigen Steinwand, sprengt sie aus dem Weg und verschafft euch Zugang zum nächsten Herzartefakt.

PHIRONE-WALD Sucht den Goronen nahe des Tempels des Siegels. Wenn ihr nun bei den Schmetterlingen unweit des Goronen eure Lyra spielt, dürft ihr an einem kleinen Minispiel teilnehmen. Wenn ihr es besteht, überreicht euch euer steiniger Gehilfe das Herzteil.

PHIRONE-WALD Innerhalb der größten und zentralen Kammer des Tempels des Himmelsblicks legt ihr mithilfe des in diesem Dungeons gefundenen Käfers den Juwelenschalter unterhalb der Kammerdecke um. Der Zugang zu einer kleinen Kammer mit dem Herzteil öffnet sich.

ROULETTE-INSEL Reist zur Vogelstatue in der Ranelle-Wüste und bringt dem Roboter das Objek, um das er euch bittet. Dafür dürft ihr Rubin-Roulette spielen, wobei ihr als Belohnung ein Herzteil gewinnt!

ELDIN-VULKAN
Wenn ihr von der Vogelstatue Vulkan Osten weiter nach Osten reist, seht ihr das begehrte Herzartefakt bereits von Weitem. Aus südöstlicher Richtung erklimmt ihr die Wände, um an das Herzteil zu kommen.

RANELLE-WÜSTE Das nächste Herzteil wartet im Steinkreis der Ranelle-Wüste auf euch im unteren Bereich der beiden nordwestlichen Steinkreis-Linien. Dort findet ihr einen Riss im Gestein, an dem ihr Bomben legt. Weist die Gegner dahinter in ihre Schranken und schnappt euch das Herzteil aus der Kiste.

RANELLE-WÜSTE Auf der Sandgaleone reist ihr mithilfe der Fahnenmasten zum östlichen Teil des Schiffes. Mit dem Greifhaken gelangt ihr kinderleicht hinter das Schiff, wo ihr euch das nächste Herzteil schnappen könnt.

RANELLE-WÜSTE Dieses Herzteil in der Werft der Wüste-Ranelle erhaltet ihr, nachdem ihr den Boss der Galeone besiegt habt. Kehrt zu den Loren-Schienen der Werft zurück und drückt dem Goronen dort 20 Rupien in die Hand, damit er Link auf eine besonders schwere Strecke lässt. Um ein Herzteil zu gewinnen, müsst ihr die Fahrt in weniger als 01:05 Minuten beenden.

WOLKENHORT Über den Schornstein des Dachs der Ritterschule gelangt ihr mithilfe des Greifhakens in Zeldas Zimmer. Dort findet ihr im Kleiderschrank der Prinzessin ein Herzteil.

ELDIN-VULKAN Nordwestlich des Alten Großheiligtums findet ihr nahe einer Vogelstatue ein Loch. Buddelt euch hinab und schnappt euch den Mogma, um von ihm ein Herzteil zu erhalten.

ELDIN-VULKAN Lauft vom Eingang des Heiligtums nach Süden in die erste Kammer. Zu eurer Linken entdeckt ihr ein Loch. Buddelt dort eine Runde, klettert auf der anderen Seite wieder nach oben und sammelt alle Feen und das Herzteil ein.

WOLKENHORT Nachdem ihr Gruß das Bogenschießen beigebracht habt, lädt er euch zum Minispiel „Kürbisschießen" ein. Erreicht ihr dabei 600 Punkte oder mehr, gewinnt ihr ein Herzteil!

WOLKENHORT Terri auf dem Markt verkauft euch ein Herzteil für nur 1.600 Rubine. Der Haken an der Sache: Vorher müsst ihr Terri das Lebenskraft-Medaillon abkaufen!

RANELLE-WÜSTE Nachdem ihr das Heldenlied vom Donnerdrachen erlernt habt, fordert ihr ihn zum Kampf heraus. Besiegt vier Bosse in Folge, um ein Herz zu erhalten. Nach dem achten besiegten Bossgegner bekommt ihr das unzerstörbare Hylia-Schlid.

WOLKENHORT Bringt dem Dämon im Wolkenhort zehn Juwelen der Güte, damit euch dieser aus Dank ein weiteres Herzteil schenkt.

ARTEFAKTE

PHIRONE-WALD Kurz bevor ihr zum Tempel im Wald gelangt, findet ihr zwei Würfel-Artefakte. Vor dem ersten steht ein Gorone, der zweite Würfel steht in Blickrichtung der Vogelstatue vor dem Dungeon. Nachdem ihr das Schwert ins Licht gehalten habt, schlagt ihr auf den Würfel ein und findet im Wolkenhort (siehe Bild) ein weiteres Herzteil.

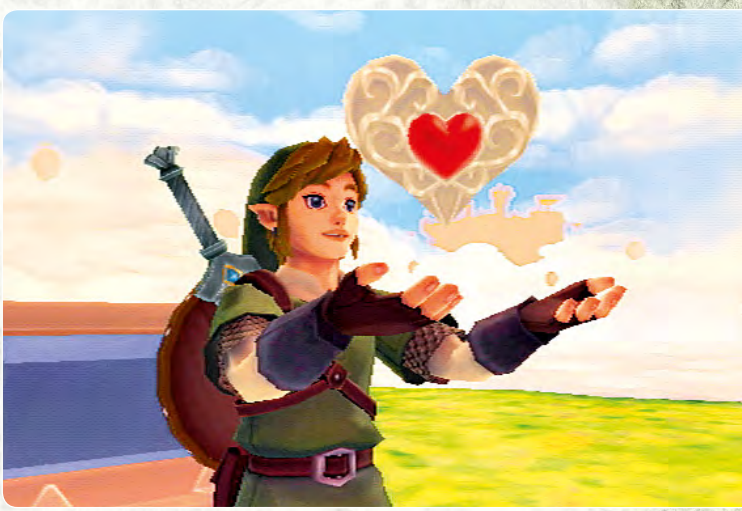
RANELLE-WÜSTE Im Wolkenmeer öffnet euch erneut ein Artefakt eine Herzstück-Kiste. Mit der Lore fahrt ihr von der Vogelstatue in der Wüstenschlucht zum Tor des Tempels, aktiviert dort den Zeitfelsen und reist mit der Lore in nördliche Richtung weiter. Auf dieser Fahrt entdeckt ihr das Artefakt und aktiviert es. Am höchsten Punkt von Terris Insel im Wolkenmeer steht nur eine Kiste mit dem begehrten Herzteil für euch.

ELDIN-VULKAN Rutscht die Sandrutsche hinab, haltet euch links und lasst euch vom ersten Luftstrom auf eine Säule tragen. Von dieser Säule aus seht ihr unterhalb eine weitere Säule mit einem Würfel-Artefakt. Aktiviert dieses und macht euch auf den Weg zurück in den Wolkenhort. Mit der Drachenschuppe ein eurem Besitz könnt ihr in die Höhle unterhalb des Wasserfalles tauchen und euch das Herzteil aus der Kiste krallen.

PHIRONE-WALD Nahe der Vogelstatue auf der Aussichtsplattform findet ihr in der Krone des größten Baumes ein Würfel-Artefakt. Zieht euch mit dem Greifhaken hoch und aktiviert das Artefakt. Die Kiste samt Herzteil findet ihr im Südwesten des Wolkenmeeres. Landet bei der Insel mit dem kraterähnlichen Loch und zieht euch mit dem Greifhaken zur Kiste.

RANELLE-WÜSTE Nach dem Piratenversteck entdeckt ihr im Sandmeer das Maul des großen Versteckes. Über der Tür seht ihr einen Greifhaken-Zielpunkt. Nutzt ihn und werft euren Haken auf den nächsten erreichbaren Punkt. Dort findet ihr das Artefakt, die dazugehörige Truhe mit dem Herz-Relikt ist auf der Wolkenhort-Insel bei der Quelle des Wasserfalles. Hierher gelangt ihr ebenfalls mit dem Greifhaken.

ELDIN-VULKAN Mit den Feuerohrringen gelangt ihr an der Spitze des Vulkans in eine große brennende Höhle. Sobald ihr diese durchquert habt, findet ihr euch an einem Abgrund mit einer riesigen Säule wieder. Hinter dieser befindet sich eine zweite, kleinere Säule mit dem letzten Artefakt. Segelt an der großen Säule vorbei, aktiviert das Artefakt und begebt euch auf die Insekten-Insel innerhalb der Sturmwolke. Von der dortigen Aussichtsplattform lasst ihr euch direkt zur Kiste herabfallen.



NINTENDO IST ÜBERALL!

Zwei Leser stießen in ihren Städten auf allseits bekannte Nintendo-Helden.

Mona Walter entdeckte in Tübingen gleich drei Kirby-Graffiti. Eines von ihnen – das ihrer Ansicht nach schönste Motiv – zeigt sie euch hier.

Der N-ZONE-Leser und Chemiestudent Max Krause aus Garching bekam seine Brötchen beim Bäcker in eine **Mario**-Tüte gepackt.

MISSION: MARIO KART 7

In der letzten N-ZONE suchten wir den Spieler mit der niedrigsten Gesamtspielzeit für die „Instrumentalpiste" von Mario Kart 7. Und hier kommen die Besten!

GOLD	**1:52.355**	Dustin E. alias „Dused End"
SILBER	**1:53.569**	Mark Schmidt
BRONZE	**1:55.193**	Christoph Haberkorn

In der nächsten N-ZONE suchen wir den Leser mit der besten Gesamtzeit für „Shy Guys Basar" in **Mario Kart 7**. Schickt uns bis zum 26. Januar 2012 an redaktion@n-zone.de ein Foto, auf dem man die Spielzeit gut erkennt.

BAU DEN PROMii!

Der beliebte ProMii-Wettbewerb ist zurück: Hier zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich des Starts der neuen **Two and a half Men**-Staffel im deutschen Fernsehen– ein Mii von Ashton Kutcher gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des US-Schauspielers. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist 26. Januar 2012.

Mii

Jopie H.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Jopie Heesters zu schicken, der am Heiligabend im hohen Alter von 108 Jahren verstorben ist. Die Jury verneigt sich vor dem Entertainer und würdigt dessen musikalisches Lebenswerk mit einem QR-Code von N-ZONE-Leser Thomas Forbriger.

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Sprechblase amüsierte Angelina Subeska die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt Kirby in dieser Szene aus seinem neuen Wii-Abenteuer? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 26. Januar 2012 an redaktion@n-zone.de!

N-ZONE WETTET, DASS ...

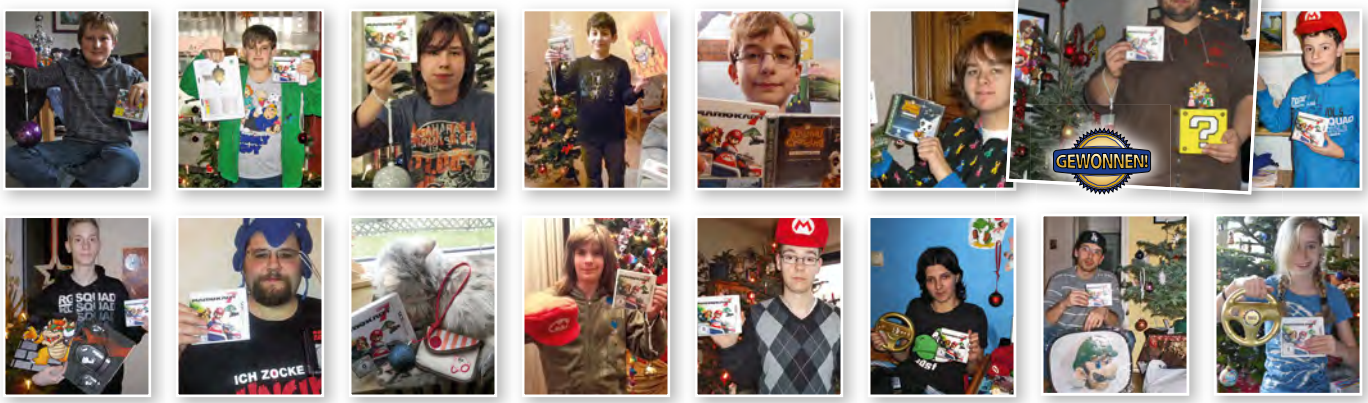
powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Wir gratulieren Isabel Schumacher, Samie Dif, David Tarakanoff, Alexander Fischer, Johannes Bremer, Heike Thudium, Daniel Busch, Andi Hammerl, Frederic Holz, Lukas Wallimann, Nico Keil, Kevin Schrof, Daniel André Homp, Kevin Scarbath, Alexander Born, Tim Oliver, Johannes (den Nachnamen wollte er uns nicht verraten), Benedikt Müller, Kai Pinkes, Tim Holland, Daniel Heyer, Merlin (Nachname unbekannt), Dany Regener, Sascha Vogel, Angelina Subeska, Matthias Bouillon, Felix Kiwitt, Melanie Breuker, Marcel (Nachname unbekannt), Sebastian Riedl, Jenny Dohrn, Jacek Wiercimok, Michael Fritzmann, Kai Ruppel, Markus Schober und Michael Kletzing zur erfolgreich erfüllten Wette. Sie schossen ein Foto, auf dem sie mit einer Christbaumkugel zu sehen sind – allerdings musste diese an einer Wii-FB-Schlaufe befestigt sein. Außerdem hielten sie ein Spiel in der Hand, das im Dezember dieses Jahres auf den Markt kam. **Super Mario 3D Land** und **Zelda: Skyward Sword** zählten also nicht. Darüber hinaus musste sich in einer Hand der Teilnehmer auch noch eine beliebige Prämie aus dem Nintendo-Sternekatalog befinden. Herzlichen Glückwunsch an die Gewinner!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

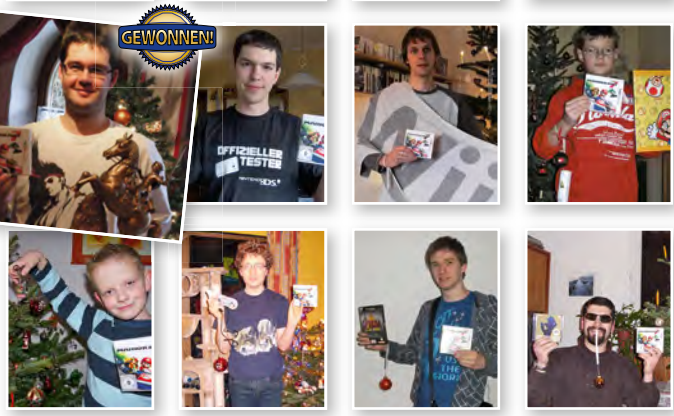
Weil Pokémon-Experte Max Drews sich irrte, verpflichtete er sich, das Kostüm eines Weihnachtsmanns zu tragen und einem zufällig ausgewählten Leser einen unbenutzten Code aus dem Sternekatalog zu schenken. Der Zufall traf Lukas Rasmus Hinze!



DIE AKTUELLE WETTE:

Sparfuchs Christoph Kraus wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

Diesmal haben wir es mit einer ganz speziellen Wette zu tun: Gefragt ist ein Einkaufsbeleg eines herkömmlichen Supermarkts oder Discounters, der die Summe von exakt 0,00 Euro ausweist. Ihr müsst also eine bestimmte Anzahl an Pfandflaschen abgeben und Produkte im gleichen Warenwert kaufen, um diese Summe zu erreichen. Sendet das Bild als leserliche Fotografie oder als Scan ein.



Wenn Christoph sich irrt und es drei Leser gibt, die die oben stehenden Aufgaben erfüllen, verpflichtet er sich, ebenfalls einen solchen Pfandbeleg vorzuweisen.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 26. Januar 2012 als Mail an redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Mario-Kart-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!

SCHONUNGSLOS EHRLICH

Die Mario-Kart-Umfrage des Monats wird anonym durchgeführt – die Ergebnisse werden erst jeweils im Heft veröffentlicht. Diesmal widmen wir uns den Lieblingsstrecken der Leser.

Regenbogen-Boulevard	26%
DK-Dschungel	17%
Warios Galeonenwrack	9%
Wuhu-Bergland	8%
Gebirgspfad	7%
Röhrenraserei	6%
Instrumentalpiste	5%
Koopa-Großstadtfieber	4%
Wuhu-Rundfahrt	4%
Toads Piste	3%
Bowsers Festung	3%
Daisyhausen	3%
Marios Piste	2%
Shy Guys Basar	2%
Rosalinas Eisplanet	1%
Cheep-Cheep-Bucht	0%

Die N-ZONE-Analyse:
Die Spieler sind sich einig: Mit riesigem Abstand führen der Regenbogen-Boulevard und der DK-Dschungel in der Beliebtheitsskala der neuen **Mario Kart 7**-Pisten. Dass kein einziger Umfrageteilnehmer die Cheep-Cheep-Buch favorisiert, überrascht uns hingegen massiv. Schließlich ist die Strecke mit ihren Unterwasser-Verlauf kaum schlechter inszeniert als die übrigen Kurse.

LESER LASSEN DAMPF AB

In dieser Rubrik verschaffen Spieler ihrem Ärger Luft. Diesmal kritisiert „Yuuen" aus der N-ZONE-Superliga die Wettkampfregeln von Mario Kart.

Spätestens seit Mario Kart Wii ist der Battle-Modus stinklangweilig geworden. Ich vermisse die Deathmatches ohne Zeitbegrenzung und ohne Teams schmerzlich: Damals traten vier Freunde mit jeweils drei Luftballons gegeneinander an und wer keinen mehr hatte, war raus. Das Zeitlimit von zwei Minuten, wie es in Mario Kart 7 festgelegt ist, ist viel zu kurz und das Spiel um Punkte scheisse. Wozu hab ich drei Luftballons?! Wenn ich alle Ballons verliere, werden mir auch noch drei Punkte abgezogen. Das verzerrt den Punktestand total. Zudem kommt in zwei Minuten kaum Spannung auf: Es fehlt schlichtweg Zeit, jemanden auf einem grossen Kurs mit einem roten Panzer aufzulauern. Teams und Zeitbeschränkung mögen im Online-Modus mit acht Spielern ja ganz sinnvoll sein. Aber lokal gegen nur drei weitere Freunde, also zu viert, wäre es um ein vielfaches spassiger, wenn jeder gegen jeden losschiesst und zwar so lange, bis jeder bis auf einen seine maximal drei Leben verloren hat. Was haben wir den Battle-Mode in Super Mario Kart und Super Mario 64 damals stundenlang gezockt? Bitte Nintendo, gebt einem wenigstens die Möglichkeit, zwischen Teams und Nicht-Teams wie im Versus-Modus zu wählen. Ausserdem lasst die Zeitbegrenzung und die Teilnehmer das Spiel um Punkte bei einer gewissen Spieleranzahl optional wählen. Wozu gibt es schliesslich Optionen?!

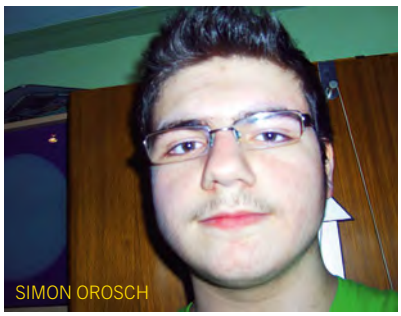
NACHGEFRAGT BEI … SIMON OROSCH

Wir stellen die besten Spieler aus der N-ZONE-Superliga vor – den Anfang macht einer, der von Anfang an dabei ist. Wenn ihr euer Foto an dieser Stelle sehen wollt, müsst ihr nichts Leichteres tun, als euch durch überragende Leistungen in der Super-Liga zu empfehlen. Viel Erfolg bei der wilden Raserei!

N-ZONE: Du spielst Mario Kart 7 seit dem Release. Was war dein erster Eindruck, als du die ersten Runden gedreht hast?
Simon: Ich spielte **Mario Kart 7** sogar schon etwas früher, nämlich im Rahmen eines Besuchs auf der Gamescom 2011. Dort wollte ich unbedingt die neuen Nintendo-Spiele testen und Charles Martinet treffen. Als ich angefangen habe, **Mario Kart 7** zu spielen, war sofort das alte Fahrgefühl wieder erwacht. Es war schon so, als ob ich dieses Spiel nicht das erste Mal spielte, sondern schon kannte. Die Steuerung hat mich sofort an die von **Mario Kart DS** erinnert, die Grafik hingegen ist meiner Meinung nach stark an die der Wii-Version angelehnt. Als ich das erste Mal in hohen Lüften war, war ich überrascht, wie gut die Flugabschnitte gelungen sind – aber auch das Abtauchen mit dem Kart hatte mir viel Freude bereitet.

N-ZONE: Bist du zufrieden mit deinen Erfolgen in der N-ZONE-Superliga?
Simon: Nicht ganz, weil ich immer das Pech habe, genau dann online zu sein, wenn die anderen schon ihre Rennen beendet haben. Außerdem funktioniert mein Internet zuhause nicht einwandfrei, weswegen ich einfach immer mit meinem Kumpel in dieser Community spiele.

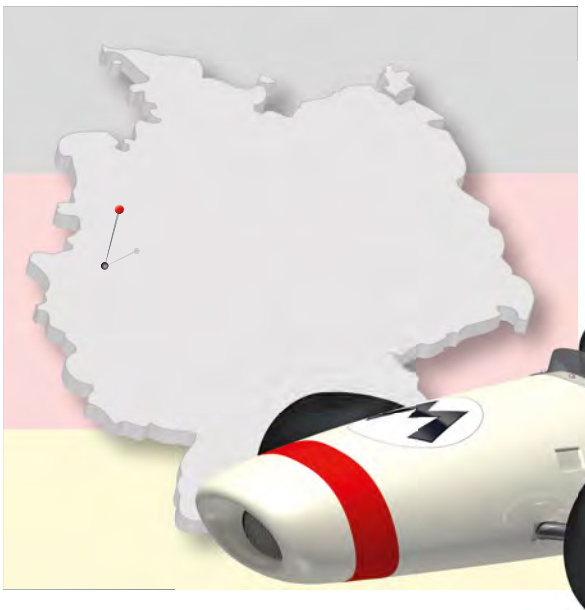
N-ZONE: Wie oft spielst du Mario Kart 7 online? Gibt es feste Zeiten?
Simon: Man kann bei mir sagen, dass es davon abhängt, wie meine Stimmung ist. In letzter Zeit spiele ich etwas weniger online und wenn ich schon im Internet zocke, dann nur über die Communitys, weil bei mir die normale Funktion irgendwie nicht funktioniert. Meistens spiele ich übrigens abends mit meinem Kumpel. Dabei beobachten wir uns parallel über Skype, um unsere gegenseitigen Reaktionen zu sehen.


SIMON OROSCH

RAUS AUS DER BUDE!

Keine Lust mehr, nur übers Internet zu zocken? Ihr veranstaltet ein Mario-Kart-Fantreffen und wollt dazu die Leser einladen? Hier ist eure Gelegenheit!

Thorsten Kozik alias „Zelda1983“ veranstaltet mit seinem Clan einen **Mario Kart**-Treff in der nordrhein-westfälischen Stadt Witten. Los geht's am 18. Februar 2012 um 11 Uhr mit dem Aufbau, anschließend werden Turniere mit **Mario Kart: Double Dash!!** und **Mario Kart 7** ausgetragen. Nach der Siegerehrung um 20.00 Uhr folgt der gemütliche Teil des Abends, bei Bedarf kann auch vor Ort geschlafen werden. Die Kart-Party steigt in der Stockumer Str. 28 in 58453 Witten. Bahnreisende nutzen die S-Bahnstation Witten Annen Nord. Die Unkostenpauschale beträgt 18 Euro. Wer einen Fernseher mitbringt, spart drei Euro. Mehr Infos gibt's auf der Fanseite mario-kart-wii.de.



WER HAT SIE ALLE?

Nintendo und N-ZONE verlosen ein Rundum-sorglos-Paket!

Wer alle bisherigen **Mario Kart**-Episoden sein Eigen nennt, kann mit etwas Glück einen nagelneuen Nintendo 3DS in Metallic-Rot samt **Mario Kart 7** gewinnen. Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst ihr per Mail an redaktion@n-zone.de ein Foto schicken, auf dem ihr die Serienableger für Super Nintendo, N64, Game Boy Advance, GameCube, DS und Wii in der Hand haltet – Hauptsache die Originalverpackung ist jeweils zu sehen. Teilnahmeschluss ist der 29. Januar 2012. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

LESERZITATE

Ich weiß nicht, ob es schon jemand entdeckt hat, aber die Hauptmusik aus **Skyward Sword** (auf der Symphonie-CD ist es der achte Titel namens „Ballad of the Goddess“), die man auch öfters im Spiel hört, ist kein neues Lied. Stattdessen handelt es sich um Zeldas Wiegenlied aus **Ocarina of Time**, nur rückwärts abgespielt. Vor allem bei dem E3-Trailer kann man das gut heraushören. Da merkt man eindeutig, dass es Zeldas Wiegenlied ist, nur halt mit einem orchestralen Ton untermalt.

KILLER-6370

Es wäre toll, wenn jemand die **Turok**-Serie wieder zurück zum Leben erwecken würde – aber dann bitte nicht als Ego-Shooter, sondern als hochwertiges Third-Person-Adventure à la **Tomb Raider!**

GUIDO JARY

Das neue **Zelda** ist leider für mich sehr schwer spielbar. Ich bin im „knackigen“ Alter und es knackt hier und da mal. Werdet ihr erst mal 50 Jahre alt! Das Spielen ist ohne Knöpfe sehr mühsam, weil ich eben nicht mehr locker aus der Schulter schlagen kann, ohne dass mein Mann den Verbandskasten holen will. Scherz! So schlimm ist es noch nicht. Aber es ist trotzdem ein Handicap. Schade, dass mir diese schöne Freizeitgestaltung, vor allem jetzt im Winter wohl nicht mehr lange vergönnt ist. Diese Art der Beschäftigung ist ja wieder mal nur was für Junge. Ich bin aber im Herzen noch oft jung, nur eben meine Knochen nicht. Die Spieleabende mit meiner neunjährigen Tochter machen mir hingegen auch noch sehr viel Spaß. Trotzdem fehlen mir doch einfachere Bedienungen. Schade! Denn die Grafik von **Skyward Sword** und das Spiel an sich sind wieder wunderschön. Der Redaktion wünsche ich ein gutes neues Jahr 2012 mit vielen guten Spielen!

GISELA RUNKEL

MARIO KART 7
WIE VOM BLITZ GETROFFEN

Moin, moin!
Um es vorwegzunehmen, ich bin schon etwas enttäuscht vom neuen Mario Kart-Ableger. Gerade nach dem (aus meiner Sicht) mit Abstand besten Teil der Serie, Mario Kart DS, lagen die Erwartungen schon ziemlich hoch. Nur leider empfinde ich das Spiel als nichts Halbes und nichts Ganzes.

N-ZONE: Jetzt sind wir aber auf deine Argumente gespannt, weshalb Mario Kart 7 in deiner Gunst nicht allzu hoch zu stehen scheint!

Der fahrerische Tiefgang, den ich mir beim ersten Freispielen von verschiedenen Karts und Teilen erhoffte, ist fast gänzlich auf der Strecke geblieben. Nicht nur, dass die Auswahl an Karts äußerst gering ist, auch die Zusatzteile sind äußerst spärlich bemessen, der Nutzen spielerisch zu gering. Hinzu kommt die spärliche Auswahl an Fahrern (und das mir persönlich besonders sauer aufstoßende Fehlen von Wario) und keine freie Mii-Wahl.

N-ZONE: Nanu? Offenbar hast du noch nicht den Blumen-Cup in der 150-ccm-Klasse erfolgreich beendet. Dann hättest du auch Wario freigeschaltet. Auch deine übrige Kritik können wir nicht ganz teilen: An Fahrzeugteilen mangelt es doch nun wahrlich nicht.

Das neue Driftsystem bei der 3DS-Variante empfinde ich als deutlich flacher als früher. Der Einfluss innerhalb des Drifts ist deutlich geringer, die benötigte Zeit bis zum maximalen Boost deutlich länger. Gerade bei einigen Strecken ergibt sich teilweise ein schieres Geradeausfahren auf einer Geraden, ohne dass man die Möglichkeit zum Snaken hat. Der fahrerische Aspekt wird mehr in den Hintergrund gedrängt, die Rennbeeinflussung durch Items nimmt zu.

N-ZONE: Wir finden, dass dein Vergleich hinkt. Für viele Spieler war das sogenannte Snaken in Mario Kart DS – also das Driften selbst auf geraden Pistenabschnitten – ein großes Ärgernis, da nur Profis diese Technik beherrschten.

Nächster Punkt: Streckendesign. Es ist auch vollkommen klar, dass dieses schwerlich objektiv bewertet werden kann, für mich persönlich ist dieses allerdings sehr durchwachsen. Mir gefällt weniger gut, dass die neuen Strecken oftmals mit Levelhindernissen, Lavafontänen und krabbelndem Getier überfüllt sind. So tritt das eigentliche fahrerische Können häufig in den Hintergrund, da es oft vom Zufall abhängt, an welcher Stelle sich das Hindernis befindet oder auftaucht.

N-ZONE: Diese Meinung ist durchaus vertretbar. Was sagen die anderen Leser dazu?

Auch der Gesamtumfang des Spiels ist eher enttäuschend für mich. Es fehlen etwa die Rennaufgaben aus Mario Kart DS. Zudem empfinde ich auch den Online-Modus durchwachsen. Warum kann man (zumindest optional) keine Cups aus mehreren Strecken mehr fahren? Okay, über den Umweg der Communitys geht das, aber dafür muss ich einer solchen erst beitreten. Das Punktesystem nach jedem Rennen ist für mich nicht gleichwertig, obwohl ich weiß, dass beim DS-Vorgänger viele vor Ende der vier Rennen ausgestiegen sind. Schön ist hingegen die Möglichkeit, endlich auch Schlachten online zu spielen, ebenso die Möglichkeit des Erstellens eigener Communitys. Aber warum gibt es nur sechs Kampf-Arenen? Wieso wurden nicht mehr Retrowelten integriert und was ist mit Block Fort?

Christf Caviezel machte uns auf auf eine Briefmarke aufmerksam, die ihn frappierend an einen allseits bekannten Klempner erinnert.

N-ZONE: Du entkräftest deine eigenen Argumente ja gerade selbst. Die Communitys bieten eine prima Möglichkeit, sich in eigenen Ligen zu vernetzen. Und bei jedem Spiel könnte man als Kritikpunkt anführen, warum der jeweilige Titel nicht umfangreicher ist. Sicherlich hätte Nintendo in Mario Kart 7 auch gut 340 Rennstrecken integrieren können – aber man muss sich immer fragen, ob dies angesichts der knappen Zeit, die zur Programmierung zur Verfügung steht, tatsächlich möglich ist.

Ich stehe herunterladbaren Zusatzinhalten teilweise recht kritisch gegenüber, zumindest wenn dies die Entwickler dazu veranlasst, halbfertige Spiele zu verkaufen und den Rest gegen Extrakosten zu vertreiben. Aber gerade bei Mario Kart wären neue Strecken ein echter Segen.

N-ZONE: Nintendo hat angekündigt, künftig verstärkt kostenpflichtige Zusatzinhalte anzubieten, sofern sie spielerisch einen Nutzen versprechen. Wer weiß, vielleicht gibt es ja bald sogar neue Mario Kart-Pisten?!

Rein spielerisch fehlt mir persönlich bei Mario Kart 7 leider die Tiefe, die auf dem DS geboten wurde. Alles in allem werde ich

auch bei **Mario Kart 7** den Eindruck nicht los, dass Nintendo auch hier möglichst schnell den Ableger bringen wollte, und dadurch leider auf Modi, Feinschliff und Gesamtumfang verzichtet hat.

N-ZONE: Bist du sicher, dass wir vom selben Spiel sprechen? Mario Kart 7 strotzt vor spielerischen Raffinessen, das belegen auch die zahlreichen, überaus positiven Leserzuschriften.

Wäre es tatsächlich so aufwendig/teuer geworden, ein blickwinkelstabileres Display zu verbauen? Ist die Hardware wirklich so limitiert, als dass keine Videowiedergabe in brauchbarer Bild- und Audioqualität möglich ist? Im Smartphone-Zeitalter ist es wirklich unwürdig, was da im 3DS-Shop geboten wird, ganz zu schweigen von den qualitativ miesen 3D-Spiele-Videos. Darüber hinaus empfinde ich längeres Zocken auf dem 3DS als unbequem. Das Gerät ist einfach nicht ergonomisch. Das muss Nintendo doch aufgefallen sein. Oder testen die ihre Produkte nicht mehr?

N-ZONE: Nun gut, aber diese geschilderten Punkte haben nichts mit Mario Kart 7 zu tun. Stattdessen zählst du allgemeine Kritikpunkte des Nintendo 3DS auf. Diese zu bewerten steht auf einem anderen Blatt.

Derzeit verblüfft mich Nintendo also eher mit schlechten Dingen. Hoffen wir, dass das zeitnah anders wird.

FLO

ZELDA-SCHREIN

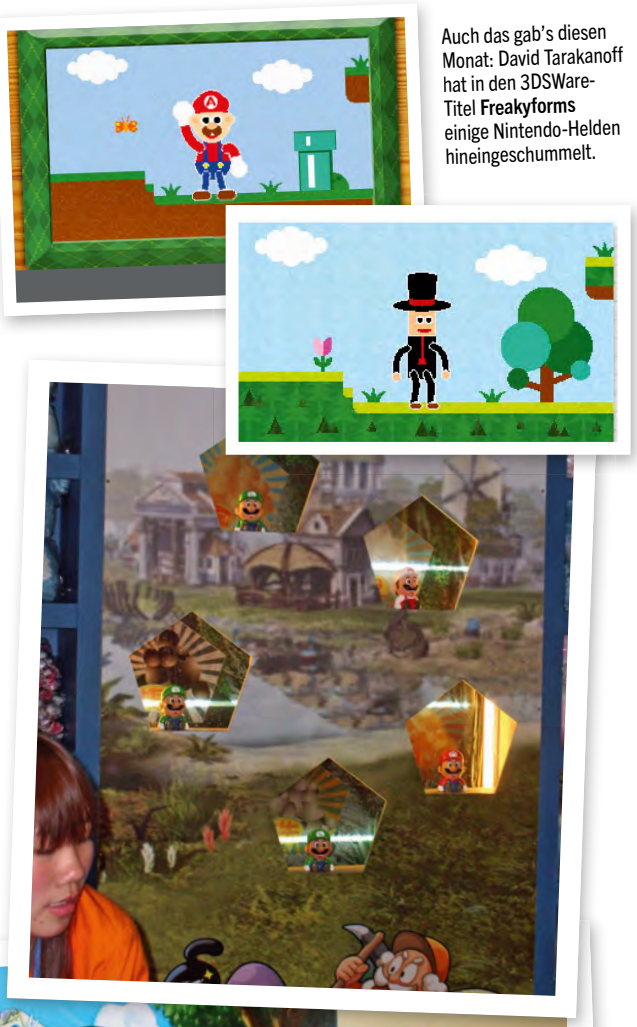
Hallo N-ZONE-Team,
zu Ehren des 25. Jubiläums der **The Legend of Zelda**-Serie habe ich alle meine **Zelda**-Spiele und sonstigen Schätze zu einem Schrein aufgebaut und abgelichtet. Ich besitze so ziemlich alle Games (bis auf die Phillips-CDi-Spiele, aber die habe ich zumindest schon mal gezockt – sie sind nicht gut!). Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, fehlt mir nur noch die goldene **Zelda**-Statue, die ich hoffentlich bald besitzen werde.

STEFAN JACEK

MARIOS SCHIESSBUDE

Hallo N-ZONE,
bevor euer Mail-Postfach noch depressiv wird, schicke ich euch mal ein Foto, das ich letztes Jahr während meines Auslandssemesters im Freizeitpark Shanghai-Tan gemacht habe: Dort mussten Mario und Luigi glatt als Schießbudenfiguren herhalten. Einen Stand weiter konnte man sie allerdings auch als Plüsch-Kameraden gewinnen!

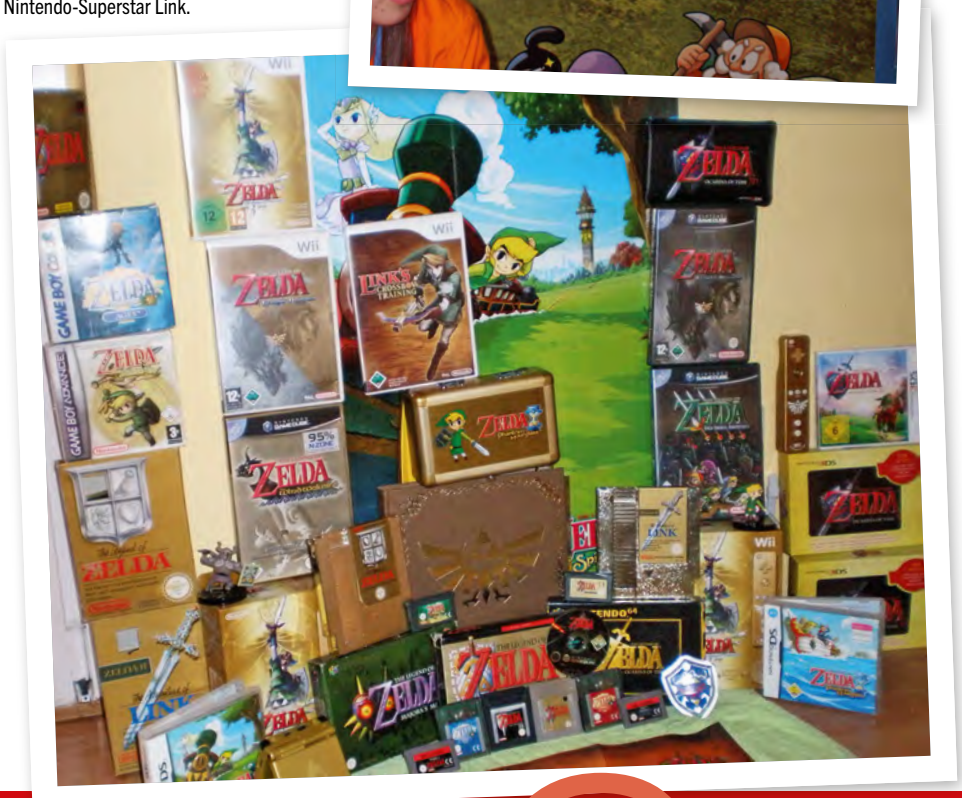
TORBEN AU



Auch das gab's diesen Monat: David Tarakanoff hat in den 3DSWare-Titel **Freakyforms** einige Nintendo-Helden hineingeschummelt.

Foto rechts: In einem Freizeitpark in Shanghai hat unser Leser Torben Au diese Schießbude entdeckt, in der Mario und Luigi als Ziele missbraucht werden.

Foto unten: So hat eine vernünftige Zelda-Sammlung auszusehen. Leser Stefan Jacek gewährt Einblicke in seine umfangreiche Sammlung an Spielen mit Nintendo-Superstar Link.



SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

WOLLEN DIE NIX VERDIENEN?

Nintendo verschenkt reihenweise Spiele. Warum tun die das bloß? Thomas und Christoph diskutieren über Chancen und Risiken von kostenlos verteilten Nintendo-3DS-Spielen.

Christoph: Nun, Thomas, du bist doch auch ein großzügiger Mensch. Aber du musst zugeben, dass Nintendo einfach spendabler als du ist.

Thomas: Wie kommst du darauf?

Christoph: Ganz einfach, Nintendo hat mir dieses Jahr schon 23 vollwertige Spiele geschenkt, nämlich jeweils zehn Game-Boy-Advance-Klassiker und NES-Oldies, die 3DS-Anwendung **Pokédex 3D**, das Rennspiel **Excitebike** sowie die Umsetzung von **The Legend of Zelda: Four Swords**. Was steckt hier denn dahinter?

Thomas: Da die Spiele lediglich zum Download angeboten werden, sind die Kosten für Nintendo eher überschaubar – große Einnahmen werden den Konzern dadurch wohl nicht entgehen. Für uns Spieler hingegen ist es eine sehr schöne Geste, die im Falle der 20 NES- und GBA-Spiele vor allem dazu dient, Frühkäufer, die ihren 3DS vor der Preissenkung im Ausgust erstanden haben, wieder versöhnlich zu stimmen.

Christoph: Das ist richtig, allerdings dürfte sich Nintendo mit dieser Aktion auch ein Stück weit schaden. Da sich die Spieler – wie am 16. Dezember 2011 geschehen – gleich zehn hochwertige Game-Boy-Advance-Spiele auf einen Schlag herunterladen konnten, sind sie erst einmal lange genug mit ihnen beschäftigt. Angesichts der umfangreichen Klassiker dürften viele Zocker über Monate hinweg mit Pixel-Unterhaltung versorgt sein. Oder hast du momentan das Bedürfnis, dir abseits von **Metroid Fusion** und Co. ein neues Spiel zu kaufen?

Thomas: Die GBA-Downloads sind nett, für mich aber keine direkte Konkurrenz zu den vielen 3DS-Titeln, die mittlerweile auf Modulen erhältlich sind. Es macht Spaß, die Klassiker zwischendurch zu spielen, aber Risiko, dass Nintendo deswegen signifikant weniger 3DS-Games zum Vollpreis an den Mann bringt, halte ich für überschaubar. Denkst du etwa, **Kid Icarus Uprising** wird sich schlechter verkaufen, weil im Januar registrierte Besitzer von **Mario Kart 7** und **Pilotwings** das NES-**Kid Icarus** umsonst in der Virtual Console herunterladen dürfen?

Christoph: Das nicht, allerdings halte ich es für durchaus realistisch, dass B-Titel – also Spiele, die man sich zulegt, nachdem man die Mega-Hits durchgespielt hat – unter die Räder kommen könnten. Ein Beispiel: Jemand hat **Mario Kart 7** und **Super Mario 3D Land** erfolgreich durchgespielt. In der Regel hätte er sich jetzt einen guten Titel der Güteklasse B gegönnt, etwa **Ace Combat** oder **Doktor Lautrec und die vergessenen Ritter**. Doch angesichts von **Yoshi's Island, Metroid Fusion, The Legend of Zelda: The Minish Cap** und Co. wird sich derjenige zweimal überlegen, ob er sich wirklich noch ein weiteres 3DS-Spiel dazukaufen muss. Das leuchtet mir jedenfalls so ein. Meinst du, die Spieler könnten sich an solche Gratis-Aktionen gewöhnen und für herunterladbare Inhalte künftig weniger ausgeben wollen, eben weil sie es so gewohnt sind?

Thomas: Auch diese Gefahr schätze ich nicht allzu groß ein. Vielmehr sind diese Gratis-Downloads doch ein interessantes Marketing-Instrument: Durch kostenlose Downloads von Klassikern kann man deren Remakes gut bewerben – beispielsweise indem man etwa **Kid Icarus** ins Gerede bringt, imdem man vor dem Release des 3DS-**Kid Icarus** den Klassiker umsonst anbietet. Außerdem sind kleine Geschenke ja bekanntlich gut geeignet, um die Freundschaft – sprich die Kundenbindung – zu erhalten oder stärken.

Christoph: Seit dem neuesten 3DS-Update gibt es übrigens eine interessante Funktion im eShop. Kunden können ab sofort einen Code im Menü eingeben, der zum kostenlosen Herunterladen bestimmter Spiele oder Inhalte befugt. Das heißt im Klartext: Wenn Nintendo etwa **Mario Tennis** für den 3DS herausbringt, könnte der Game-Boy-Klassiker **Tennis** gratis verteilt werden. Eine cleveres Vermarktungsinstrument, um Kunden zum Kauf des neuen Spiels zu bewegen, wie ich finde!

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans – vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa eines der beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist! Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Leser-werben-Leser-Abo auf der Seite 57, für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 95 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

play³ 02/12
Top-Themen: **Final Fantasy XIII-2, The Last of US, Metal Gear Solid Rising, Ninja Gaiden 3, PS-Vita-Special** u. v. m.

X3 02/12
Top-Themen: **The Elder Scrolls 5: Skyrim, Call of Duty: Modern Warfare 3, Battlefield 3, Halo Anniversary, NFS: The Run** u. v. m.

PC Games 01/12
Top-Themen: **Star Wars: The Old Republic, Command & Conquer: Generals 2, Bioshock: Infinite** u. v. m.
Auch mit DVD erhältlich.

PC ACTION 02/12
Top-Themen: **Mass Effect 3, Star Wars: The Old Republic, Diablo 3, Hitman 5, GTA V** u. v. m.
Auch mit DVD erhältlich.

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das aktuelle N-ZONE-Sonderheft 01/12 zum Wii-Mega-Hit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt mit 33% Rabatt

+

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

N-ZONE-Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das aktuelle N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tagen ohne Begründung beim COMPUTEC-Kunden-Service, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862344

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 03/2012
AB 16.02.12 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

THE LAST STORY

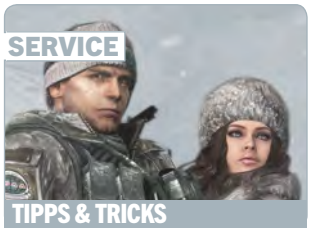
Auf dieses Rollenspiel haben die Fans lange warten müssen! Im großen Test verraten wir euch, ob sich die Wartezeit auf **Last Story** denn auch wirklich gelohnt hat!

KID ICARUS UPRISING

Mit Kid Icarus schickt Nintendo einen längst in Vergessenheit geratenen Spielehelden auf dem 3DS ins Rennen. Ob das Comeback des Kids glückt, erfahrt ihr im Test!

TEKKEN 3D PRIME EDITION

Nach **Street Fighter** und **Dead or Alive** feiert die nächste große Prügelreihe ihr 3DS-Debüt.



TIPPS & TRICKS

Auch in der nächsten Ausgabe greifen wir euch mit hilfreichen Tipps unter die Arme.

N-ZONE SONDERHEFT 01/12

Zum wahrscheinlich letzten großen Wii-Mega-Hit liegt derzeit das neue N-ZONE-Sonderheft rund um **Zelda: Skyward Sword** im Handel aus. Neben dem 10-Seiten-XXL-Test, brandheißen News und Retro-Reportagen aus dem **Zelda**-Universum findet ihr darin auf über 30 Seiten eine Komplettlösung zu Links neuem Abenteuer sowie ein cooles **Zelda**-Doppelposter mit Kalender für 2012.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Markus Mahns, Lukas Schmid
Trainees Marcus Schwatke

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Alexander Frank, Linda Löffler, Esther Marsch, Natalja Schmidt, Steffen Wunder

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PC ACTION, N-ZONE, X3, GAMES AND MORE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM